

212  
pages  
CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLES

LE SEUL MAG DE JEUX VIDEO QUI NE LAISSE PAS DE  
MAZOUT SUR LES DOIGTS DE PIED



Perfect Dark  
La suite de  
GoldenEye

POKÉMON  
JAUNE  
le test !

CADOX!  
4 SOLUCES  
COMPLÈTES




FOOOOOT !  
FIFA 2001 sur  
Playstation 2

PS One :  
la nouvelle  
Playstation



T 6745 - 102 S - 35,00 F - RD

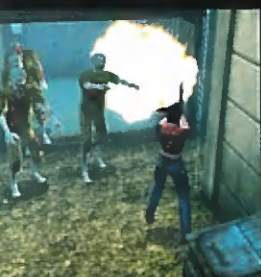




RÉALISME TERRIFIANT

# RESIDENT EVIL™

## CODE:Veronica



**Absolument Resident Evil™. Exclusivement Dreamcast.**

EIDOS

PUBLIC ADULTE  
DÉCONSEILLE  
SAUF PRISE DE  
PRÉCAUTIONS  
16

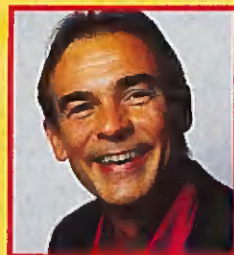


CAPCOM

RESIDENT EVIL™ CODE: VERONICA © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive 2000. Dreamcast est une marque déposée de Sega Enterprise Ltd.



# C'EST OUVERT PENDANT L'ÉTÉ



## TOP !

Legend of Mana, un superbe jeu d'aventure sur PS, est disponible en version américaine. Ruez-vous dessus, car il ne sortira jamais en version officielle.



## FLOP !

Resident Evil Survivor sur Playstation est un épisode à part dans la série des Resident Evil... Souhaitons d'ailleurs que ce sera le dernier du genre, tant il est inintéressant !

Voilà des nouvelles fraîches pour l'été, à lire au soleil ! Ne me dites pas que vous allez rester à la maison devant vos consoles ! On sait que vous en seriez capables... et nous aussi ! Mais soyons raisonnables, on part en vacances, et on laisse les consoles à la maison. Enfin, on a quand même droit à une petite Gameboy, ça ne compte pas ! De toute façon, ça va "pokémoner" un max cet été.

Mais ça ne sera pas les vacances pour tout le monde... L'été ne sera sans doute pas de tout repos pour Sony, qui fait ses derniers préparatifs avant le lancement de la Playstation 2. De son côté, Sega doit se préparer au second Noël de la Dreamcast... un tournant décisif pour cette console ! Tandis que Nintendo doit fignoler les jeux de la Dolphin. En effet, c'est à la fin du mois d'août qu'aura lieu la présentation officielle de la nouvelle console de Nintendo et aussi, sans doute, du Gameboy Advance.

Tout ce petit monde doit avoir la pression ces temps-ci ! Quant à nous, nous vous préparons notre traditionnel numéro spécial du mois d'août, dans lequel nous ferons le point sur la guerre des consoles. Un vaste sujet, particulièrement d'actualité cette année. Mais vous trouverez aussi bien d'autres choses dans ce numéro : les tests de l'été (Final Fantasy IX sort le 7 juillet au Japon), des dossiers, ou encore une aide de jeu pour Pokémon Jaune. Nous vous souhaitons donc de bonnes vacances... en attendant de vous retrouver le mois prochain !

Alain Huyghues-Lacour

**Mégahit**  
CONSOLES+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les

90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper !

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

**d'or**  
CONSOLES+

## TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut offrir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musiques, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui avaient tendance à dépasser trop souvent les 90 %. Un jeu qui obtient la note de 80 % est un bon jeu... quoi que certains éditeurs puissent penser !



## L'ÉTÉ SERA CHAUD

### PREVIEWS

7 BLADES	PS2	34
ALEX LEDERMANN EQUITATION PASSION	PS	57
BLEEMCAST	DC	71
CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	DC	16
CHASE THE EXPRESS	PS	66
DINO CRISIS 2	PS	30
DREAMKEY 1	DC	54
EVOLUTION	DC	64
EVOLVA	PS2	65
EXTREME SPORTS	DC	62
FINAL FANTASY IX	PS	12
FORCE OF ONE	PS2	70
GALLEON	PS2	65
GRIND SESSION	PS	58
HATARAKU CHOCOBO	WS	20
HDD	PS2	60
HEAVY METAL	DC	64
JET SET RADIO	DC	26
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	PS	56
MOTO RACER WORLD TOUR	PS	61
ONIMUSHA	PS2	18
PARASITE EVE 2	PS	60
PSONE	PS	60
RUGBY 2000	PS2	61
SILENT SCOPE	DC/PS2	40
SONIC ADVENTURE 2	DC	36
SONIC SHUFFLE	DC	32
SPACE CHANNEL 5	DC	52
SUIKODEN 2	PS	62
SYDNEY 2000	DC/PS	57
TERRACON	PS	58
THE DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE	PS2	70
TONY HAWK PRO SKATER 2	PS	50
VELVET FILE	PS2	38
VIB RIBBON	PS	58
VIRTUA ATHLETE 2K	DC	22
VIRTUAL GAME STATION	PS	71
VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	DC	24
WORLD TOURING CAR	PS	52
ZOE	PS	42

P. 78

## Perfect Dark

La suite de GoldenEye est enfin disponible, et c'est sur N64. Ça va castagner sec cet été!



## Fifa

Le tout nouveau Fifa sur PS2 vient de sortir au Japon. Superbe!

P. 94



P. 100

## Pokémon Jaune

Pokémon Jaune sur GBC. Et pop! un nouvel épisode et, avec lui, toute une tripotée de nouveaux monstres à élever.



### TESTS

En violet, les Mégahits.  
En jaune, les Consoles+ d'or.

BALLISTIC	PS	128
DE SANG FROID	PS	96
DESTRUCTION DERBY RAW	PS	84
DRAGON VALOR	PS	88
FI RACING CHAMPIONSHIP	N64	127
FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP	PS2	94
FRONT MISSION 3	PS	8
HYDRO THUNDER	N64/PS	108
LEGEND OF MANA	PS	110
LEGEND OF DRAGOON	PS	112
LES FOUS DU VOLANT	DC	126
MARVEL VS CAPCOM 2	DC	116
PERFECT DARK	N64	78
POKÉMON JAUNE	GBC	100
RAY CRISIS	PS	107
RESIDENT EVIL SURVIVOR	PS	124
SILENT BOMBER	PS	102
SILVER	DC	114
STAR WARS EPISODE 1: RACER	DC	90
SUPER MAGNETIC NEO	DC	104
SUPER RUNABOUT	DC	122
TOMB RAIDER	GBC	87
TONY HAWK'S PRO SKATER	DC	82
WALT DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR	PS	120
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	PS	123

### JAPON

9

Si vous passez l'été sur les plages, les Japonais, eux, bronzent devant leur ordinateur et préparent activement la rentrée. Nom d'une tong aigre-douce!

### NEWS

47

Toute l'actualité des jeux vidéo avec, entre autres, la toute nouvelle console de Sony: la PSone. Mini taille, mais elle fait le maximum.

### TESTS

77

L'été 2000 sera celui de tous les dangers: de l'action avec Perfect Dark (N64), de l'aventure avec Legend of Mana (PS) et Silver (DC), du shoot'em up avec Silent Bomber (PS), des plates-formes avec Super Magnetic Neo (DC), de l'élevage de Pikachu avec Pokémon Jaune (GBC), des rondeurs avec Tomb Raider (GBC) et enfin, beaucoup d'amour avec Marvel VS Capcom 2 (DC). Par contre, toujours pas de simulateur de pétanque ni d'apéro...

**REMERCIEMENTS:** POWER GAMES, et METACREATIONS pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur MACROMEDIA. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (Pikachu Barbu) et Danièle (Nidorina).





P. 87

## Tomb Raider

Pour sa première apparition sur GBC, ce Tomb Raider est une vraie réussite. Ça vous dirait d'emmener Lara à la plage cet été ?

P. 104

## Super Magnetic Neo

La bonne surprise de l'été : un jeu de plates-formes sur DC haut en couleur et bourré d'idées intéressantes.



## CONCOURS

Afin que les vacances d'été soient encore plus agréables, Consoles+ organise un grand concours Nomad Soul. Deux consoles Dreamcast et 18 jeux Nomad Soul sont à gagner, ainsi que 20 T-shirts et 30 portfolios à l'effigie de Nomad Soul. Alors, merci qui ?

### TIPS

143

Quand Switch se prend pour un TGV, il ne lui arrive que des emmerdes. Il ferait mieux de se prendre pour une vieille micheline, au moins, les tips arriveraient à l'heure et en ordre.

### TROUABINOSCOPE

154

Comment fête-t-on les anniversaires à Consoles+ ? En jetant les mauvais plaisantins par la fenêtre, pardi !

### COURRIER

156

Il fait trop chaud sur la plage ? Le soleil brille trop fort ? Ecrivez à Bomboy, il saura vous dépanner.

## LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch est un jeune homme très serviable : il aime s'occuper de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Il répondra en direct ou sous 24 heures à toutes vos questions et attentes. Sur le **3615 TCPLUS\***, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips du planeur Switch, la vie de la rédac, ainsi que des News récentes. C'est trop chanmé !

(\*3615 : 2.23 F/min)

## PETITES ANNONCES

Une étude récente a démontré qu'il était aussi dangereux de regarder "Fan de" sur M6 que de porter des lunettes de soleil non teintées : ça vous zigouille la cervelle et ça vous fait oublier que les P.A. ne sont plus diffusées dans le magazine, mais uniquement sur Minitel **3615 TCPLUS\***.

(\*3615 : 2.23 F/min)



**SQUARESOFT®**

PERMETTE

**VOUS JOUEZ AVEC LE FEU !**



[www.vagrantstory-europe.com](http://www.vagrantstory-europe.com)

Disponible le guide stratégique de Vagrant Story





# VAGRANT STORY™

SEUL CONTRE TOUS, DANS UNE CITÉ ABANDONNÉE AUX POUVOIRS OCCULTES  
DE VOTRE ENNEMI, PARVIENDREZ-VOUS À VAINCRE LE MAL ABSOLU ?



# Tout ce qu'il faut, là où il faut !!!

ACTION  
REPLAY  
CDX

-DES ARMES SECRETES,  
DES VIES INFINIES, DES  
NIVEAUX CACHES !  
LA SOLUTION A TOUS  
VOS PROBLEMES !

MEUBLE DE  
RANGEMENT  
EN BOIS.

-POUR RANGER  
CONSOLE, JEUX  
ET ACCESSOIRES.

VIRTUAL  
SIMULATION  
PAD

-UNE MANETTE  
QUI REAGIT  
A VOS  
MOUVEMENTS.

MANETTE  
INFRA-ROUGE  
VIBRANTE

CARTE MEMOIRE  
DOUBLE CAPACITE  
30 BLOCS

MULTIPORTS

-PERMET DE CONNECTER  
JUSQU' A 4 MANETTES.

MANETTE  
ANALOGIQUE  
VIBRANTE





# JAPON



Oubliez la Biafine ! Histoire de vous épargner les coups de soleil cet été, nous vous avons réservé des tonnes de nouveautés en provenance du Japon, à lire chez vous, bien au frais, ou sous un parasol : Silent Scope, Dino Crisis 2, Capcom vs SNK, Sonic Adventure 2, Onimusha, Virtua Athlete 2K, et bien sûr l'incontournable Final Fantasy IX. La rentrée s'annonce excellente.



## SEGA PRIVATE SHOW MAY

# SEGA EST MORT, V

### STAR HORSE

Ce jeu de l'AM3 fait un sacré carton au Japon. Malgré sa taille encombrante, les tenanciers vident leur salle pour ne mettre que celui-là. Les professionnels étaient donc fort nombreux pour



découvrir cette nouvelle version et surtout l'essayer. Jusqu'à 16 joueurs peuvent participer. Chacun possède un écran couleur tactile sur lequel il fait ses choix. Les



courses sont visualisées sur grand écran. A noter que cette version 2000 permet d'élever son propre poulain et de le sauvegarder via un mot de passe. C'était sans contester la star du jour. (Soft3).

Comme chaque année, Sega tient son salon privé de l'arcade. Mais à la différence des précédents rendez-vous, le japonais présente un visage bien différent. Les AM (ou Soft) comme les CS (départements console) ont tous acquis leur indépendance. Enfin, pas vraiment puisque Sega et CSK (la société mère de Sega Enterprises) possèdent la totalité ou presque du capital.

**D**chiro Irimajiri a été remplacé à la tête de Sega, par Isao Okawa (le fondateur de CSK). Alors, avec d'échec ou fin d'une mission contractuelle décidée depuis le début ? Il était murmuré, ces derniers mois, que Irimajiri avait accepté un poste à temps partiel dans une grande société automobile (sa vocation première) qu'on dit être General Motors. Depuis, Isao Okawa a personnellement poussé pour faire de Sega une société Internet appelée ISAOnet, d'où la multiplication des applications Internet de la Dreamcast, sans parler du projet de Set Up Box. Bref, Sega se dirige vers le tout en ligne...

### Une certaine liberté

Désormais, les AM ont acquis une certaine liberté dans la promotion de leurs titres, et chacun est responsable de son avenir. Il existe cependant, un minimum de concertation pour que les projets ne se concurrencent pas. Il en est de même pour la mise au point des bornes et des cartes d'arcade. Ce n'est donc plus un Sega Private Show, mais plusieurs de mini salons qu'on va découvrir chaque année. Après celui de mai, un autre est prévu pour juin. Celui de mai fut l'occasion d'essayer une version Twin de

### 式会社 ISAO 新社長就任会見



Isao Okawa (à droite sur la photo) est en train d'orchestrer la valse des chaises au sein du groupe Sega. Mais est-il aussi bon maestro que boute-en-train ? Pas si sûr...

Star Wars Racer Arcade et la dernière mouture de Virtual on Oratorio Tangram (ver 5.6.6). Le clou du show fut très certainement Star Horse, une simulation de tiercé. Peu de réelles nouveautés donc, mais un salon pour se rassurer avec des produits qui se vendent très bien localement. AM2 et Soft4 étaient complètement absents. Soft1 était venu avec de vieux titres, faute de pouvoir dévoiler ses projets en ligne. En effet, Sega a annoncé que ses principales salles seraient en grande majorité reliées les unes aux autres pour la fin 2000, par le biais de fibres optiques. Le début de l'année 2001 devrait offrir aux Dreamcast l'accès au jeu en

réseau avec ces mêmes salles d'arcade sur un panel de titres. Le salon du mois de juin s'annonce bien plus intéressant en terme de jeux avec la présentation de Splash Out, la suite de Spike Out (Soft4). On parle aussi d'un jeu de réflexion de Soft5 sans oublier son fameux Nascar. Soft3 est attendu avec deux nouveautés tout comme Soft1. Enfin, on saura peut-être le pourquoi du comment du silence de l'AM2. A ce sujet, les rumeurs font état d'une seconde version de Ferrari 355 avec de nouveaux circuits et peut-être même un nouveau modèle de Ferrari en supplément. Affaire à suivre donc...





# VE SEGAS ?

## LA FIN DU LABEL SEGA EN ARCADE ?

Les AM (à Soft) changent d'appellation conformément à leur changement de statut. Du coup, l'image marque de Sega en arcade s'efface, remplacée par une

pluralité de noms plus ou moins bien trouvés. Une décision discutable...

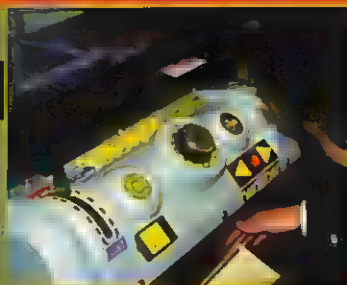
AM1: Woohoo.  
AM2: AM2 of CRI.  
AM3: Iin Maker.

AM4: Amusement Vision.  
AM5: Sega Rosso.  
AM6: Smile Pit.  
AM7: Over Works.  
AM8: United Game Artists.  
AM9: Digital Media.

Cette version 5.6.6 est la toute dernière de Virtual On Oratorio Tangram, avec une borne entièrement refondue et pouvant accepter un VM. (Soft3).



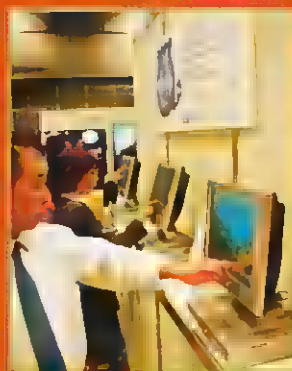
Le seul changement dans ce Star Wars Racer Arcade Twin se trouve dans la borne qui adopte une configuration dite "Twin", double donc. Une solution qui prend moins de place dans les salles et surtout qui coûte moins cher. (Soft5).



Sega a décroché la licence Disney pour proposer une ligne de jeux pour les petits, appelée crayon kids. Le principe est basé sur l'emploi d'un stylo. L'enfant choisit une illustration et la colorie. Une fois l'ouvrage terminé, la borne imprime le résultat sur une feuille au format A4. Le premier titre s'appelle "Micky & Minie", il sera suivi de "Kuma no Poo".



Fish Life est un aquarium virtuel affiché sur un écran à matrice active couleur et tactile. Il ne faudra pas oublier de nourrir les poissons, et on pourra même jouer à les agacer.





# FINAL FANTASY IX

Longtemps attendue, la guerre des RPG a enfin éclaté. Voulé ou résultat d'une simple coïncidence, l'affrontement entre Square et Enix se fait de plus en plus rude.

**R**appelons que Final Fantasy (Square) et Dragon Quest VII (Enix) sont deux mastodontes du RPG que tout le monde attendait au Japon en 1999. Les indécisions de leurs développeurs respectifs (surtout ceux d'Enix, d'ailleurs) ont retardé les projets. Square a été le premier à tirer en fixant une date de sortie pour le 19 juillet, pariant alors sur une sortie probable de DQVII en mai.

## Ce sera cher

Curieusement, quelques semaines après Square, Enix a décidé que le 26 août serait la date de naissance de son bébé. Du coup, Square avance la sortie de FFX au 7 juillet. Bref, ça remue pas mal dans les plannings ! Les deux titres sont prévus au prix de 7 800 yens (soit près de 640 F). Autant dire que c'est cher et que le grand public va certainement devoir choisir entre les deux. Final Fantasy IX fait figure de retour aux sources. On retrouve le design attiré de la série jusqu'au sixième volet, Amano.

Le monde de FFX est à nouveau basé sur l'heroic-fantasy, l'aspect militariste plutôt sombre du VII comme du VIII est mis de côté. Au niveau des petits plus de ce neuvième volet, vous allez enfin jouer le rôle du postier.

## Surprise ?

Si vous vous rappelez bien, les Moguri sont de petits personnages tout blancs. Il y en a une multitude à travers le monde de FFX. Ils forment comme un network, et ce sera à vous de faire parvenir leurs messages entre eux. En remerciement, les Moguri pourront donner au héros des items importants. Mieux, on devrait retrouver un système de jeu de cartes comparable à celui déjà présent dans FFXVIII. Il va falloir donc une nouvelle fois partir à la recherche de ces cartes. Qui sait, une surprise est peut-être au bout ? En se promenant dans la ville, un peut apparaître au-dessus du héros. C'est en général le signe qu'un objet est caché quelque part. Cela peut aussi être également l'occasion de glaner

un renseignement quelconque. Cependant, Square a prévenu que le point d'exclamation n'apparaîtra pas toujours et conseille au joueur de fouiner dans les recoins au cas où un item aurait été dissimulé. Afin de ne pas perdre le joueur, villes et villages ne devraient pas être très grands. Cependant, il y aurait assez de mini jeux et événements pour maintenir un haut niveau d'intérêt. Ces jeux sont autant d'occasion pour mettre la main sur de nouveaux items. A noter que Square a reproduit le passage de la campagne publicitaire (faite en collaboration avec Coca Cola) : le héros court sur les toits et découvre au bout de son périple un bonus, mais pas de canette.

## Cinématiques hollywoodiennes

Les séquences cinématiques en image de synthèse atteignent encore des sommets, avec une mise en scène bien plus



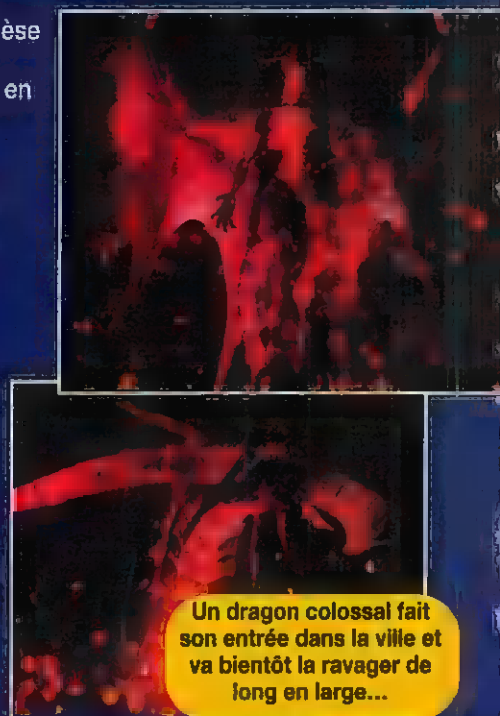
cinématographique que pour FFXVIII. On devrait gérer en gros huit pesos principaux, mais votre équipe de base ne devrait en compter que quatre. A noter que l'héroïne ressemble



Vous allez jouer au facteur.



Les minijeux sont nombreux et omniprésents.



Un dragon colossal fait son entrée dans la ville et va bientôt la ravager de long en large...

**PLAYSTATION**

● Square/juillet





Les dragons seraient au centre de ce FFXIX.

étrangement à celle de FFXIII, comme Square voulait capitaliser sur cette image. Les fameux Chocobo sont à nouveau de la partie, il semble qu'on puisse toujours les élever. En plus du système de gestion des objets et des abilités (voir C+ 101), on trouvera un second système baptisé Active Time Event. Rien n'a encore filtré quant au système de combat et de magie. Mais avec une sortie dans un mois, le secret ne devrait pas rester en l'état bien longtemps.



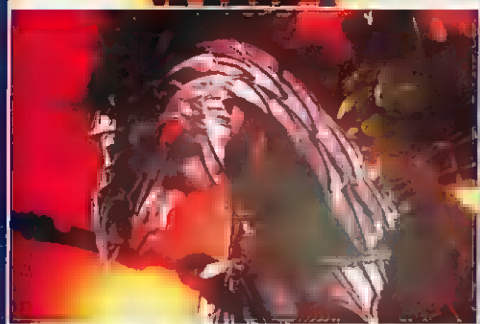
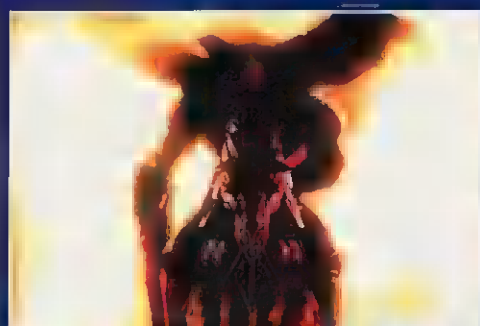
Une nouvelle fois, vous allez fouiller les intérieurs.



Des potions sont dissimulées dans ces grandes herbes !



Bienvenue dans la forêt des... Chocobo ?



Un nouvel ennemi fait son apparition mais est-il vraiment le boss ?



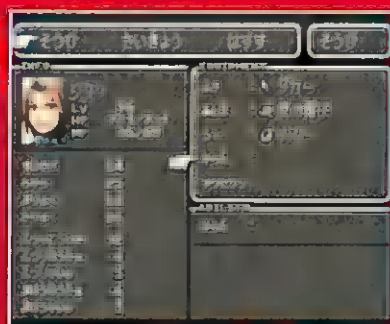
Vous venez de découvrir quelque chose...



Vous avez mis la main sur des cartes !

## ABILITY

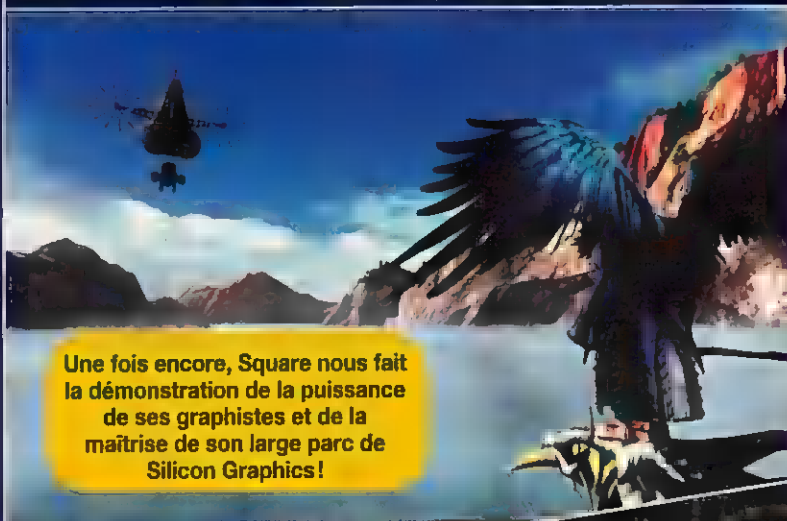
FFIX introduit un nouveau système de gestion des compétences pour ses personnages. Il n'est pas complètement nouveau et s'inspire de la série et là d'épisodes précédents. Un item ne possède pas vraiment de pouvoir magique (exceptés quelques-uns). Il réveille celui qui est caché dans chaque héros. Ainsi, suivant son propriétaire, un même objet sera associé à une magie différente. Il peut même en



mettre plusieurs en valeur, suivant le niveau d'expérience du perso. Aux dires de Square, le menu de gestion des persos aurait été spécialement conçu pour prendre en compte cette particularité, tout est d'éviter que le joueur ne perde trop de temps à mettre au point son équipe). On devrait

ainsi avoir une vision globale de l'effet d'un item sur tous les membres de l'équipe. Cela serait assez utile lors d'achats dans les magasins.





Une fois encore, Square nous fait la démonstration de la puissance de ses graphistes et de la maîtrise de son large parc de Silicon Graphics!



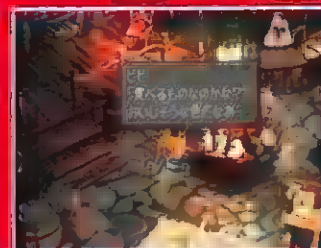
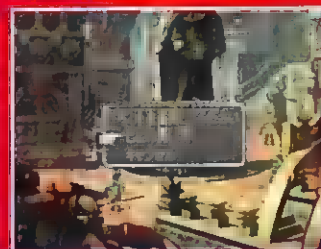
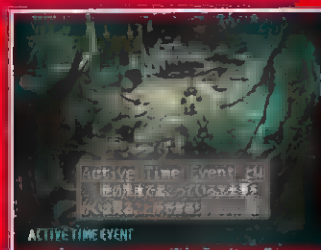
Comme dans la pub Coca Cola (cf. C+ 100)!



Bien vu, le Chocobo en guise de moteur...

## ACTIVE TIME EVENT

Ce système permet de jeter un œil sur des événements qui ont lieu dans d'autres endroits d'une même carte, histoire ne pas perdre une bride du scénario. Rien n'a encore été dévoilé sur la manière dont ce ATE va intervenir en cours de jeu, mais il se présentera sous la forme d'un tableau listant les événements qui ont lieu à un moment donné.



Les chemins dérobés sont encore au menu.

ネコ男とム  
「僕の飼っていた  
どこか 行っちゃったよう」





**Cette fois, il ne  
vous échappera pas !**

# **DRIVER™** **PLATINUM**

*"Beau, original, super fun  
et bourré de surprises.  
Une valeur sûre."*

*PlayStation Mag 8/10*

*"Tout y est. Un vrai régal."*

*Consoles + 91%*

*"Il est impossible de  
descotcher !"*

*Joypad 8/10*



**INFOGRAAMES**



[www.fr.infogrames.com](http://www.fr.infogrames.com) - [www.driver-games.com](http://www.driver-games.com)

Driver Platinum™ © 2000 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Reflections Interactive Limited, a GT Interactive Software Corp. studio. Published & distributed by Infogrames, Inc. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks Infogrames, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.



# CAPCOM VS SNK

## MILLENNIUM FIGHT 2000

Surmontant leurs différences, Capcom et SNK ont uni leurs forces pour nous livrer un jeu de combat ultime opposant, en gros, la crème de Street Fighter à celle de Fatal Fury. Et ça n'a pas été de la tarte...

**P**résenté lors de l'E3 dans une version jouable sous une configuration Naomi, Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 offre un challenge excitant, tout en révélant les différences fondamentales de développement entre les deux sociétés. Le jeu rassemble six personnages de chacun des deux éditeurs, ce qui nous fait un total de douze. On retrouve Ryu, Chun-Li, Guile, Ken, Blanka, Zangief, Kyo, Mai, Raiden, Terry, Benimaru et Iori. C'est bien peu?... Il est en effet possible de penser que le jeu aurait pu compter plus de persos, mais il y a fort à parier que certains seront cachés. Comme les dernières productions de Capcom, le jeu intègre de la 3D dans les décors (ici, l'effet du soleil sur le sol). Mieux, les effets spéciaux, lors de certains coups, profitent pleinement des capacités de la machine.

### Quelle résolution ?

Mais voilà, depuis le début, SNK et Capcom ont opté pour des choix parfois radicalement différents dans la conception du jeu, en l'occurrence pour ce qui concerne la résolution graphique. En effet, la CPS-III qui supporte toutes les dernières productions Capcom

est techniquement bien plus évoluée que l'immortelle carte MVS (Neo Geo). De plus, les combattants de SNK possédaient une taille bien plus importante à l'écran que leurs homologues de Capcom. Plutôt que de redessiner tous les persos, Capcom (en charge de la version arcade à DC) a préféré dès le début recycler les données originales. Du coup, l'éditeur n'a pu qu'adapter ses personnages à ceux de SNK avec une résolution plus "basse". Ce qui a permis de gagner du temps dans la conception du jeu. Reconnaissons que le résultat n'est pas très esthétique, avec une pixélisation assez inhabituelle pour une production Capcom. Par contre, les décors sont à la hauteur, et certains proviennent directement de titres connus des deux éditeurs (chez Capcom : Power Stone, SFIII ou SF Zero, etc.). D'autres seront originaux.

### Moitié-moitié

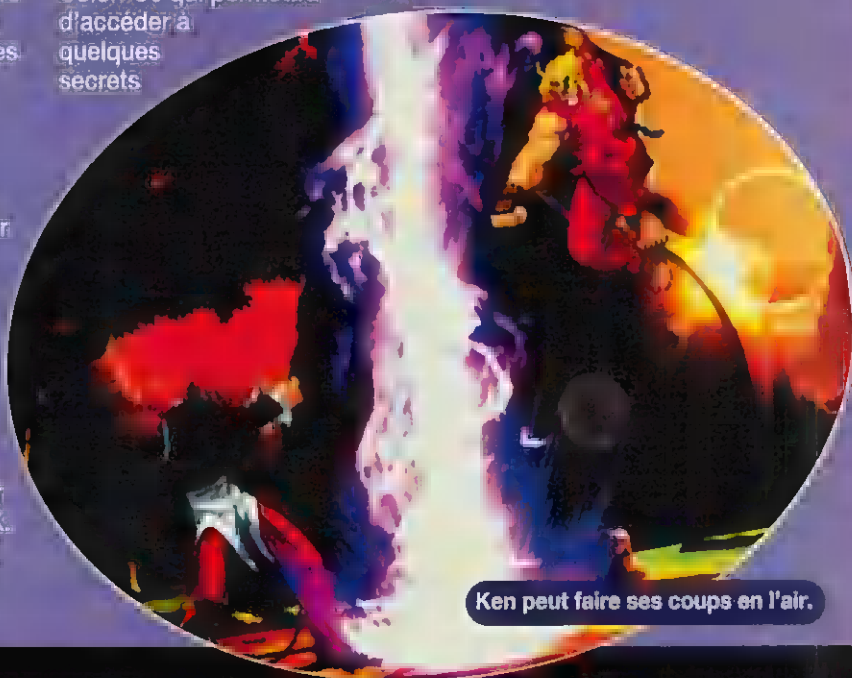
Ensuite, il a fallu trouver un équilibre pour ne pas favoriser un camp plus qu'un autre, notamment dans la mise au point des Combos et des coups spéciaux. On nous annonce un nouveau système de combat, un peu à la manière ISM de SF Zero. Cette fois, on parlera de Groove, il en existe un pour Capcom et un autre pour SNK. Ce sont, en fait, des styles de combat. Imaginez que vous



Problème pour Capcom : animer ou non les seins de Chun-Li.

pourrez choisir un Groove SNK avec des persos Street! Il sera possible d'échanger des données entre les versions arcade à DC via le VM, mais aussi avec la Neo Geo Pocket Color. Ce qui permettra d'accéder à quelques secrets

dans chacune des trois versions. À noter toutefois une originalité pour la Dreamcast, puisqu'elle gèrera l'option Network par le biais de son modem.

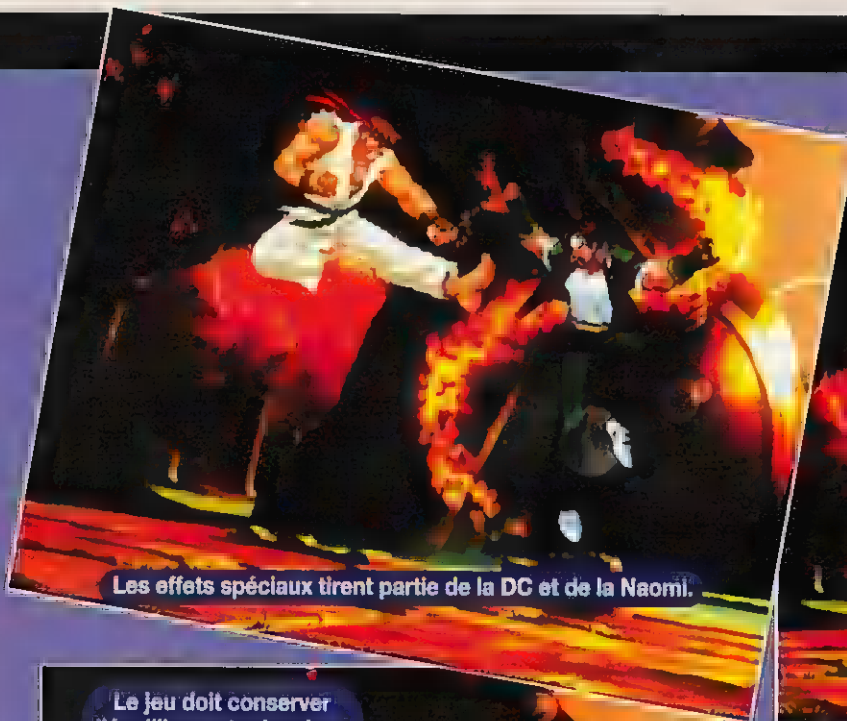


Ken peut faire ses coups en l'air.

**DREAMCAST**

● **Capcom/Été 00**



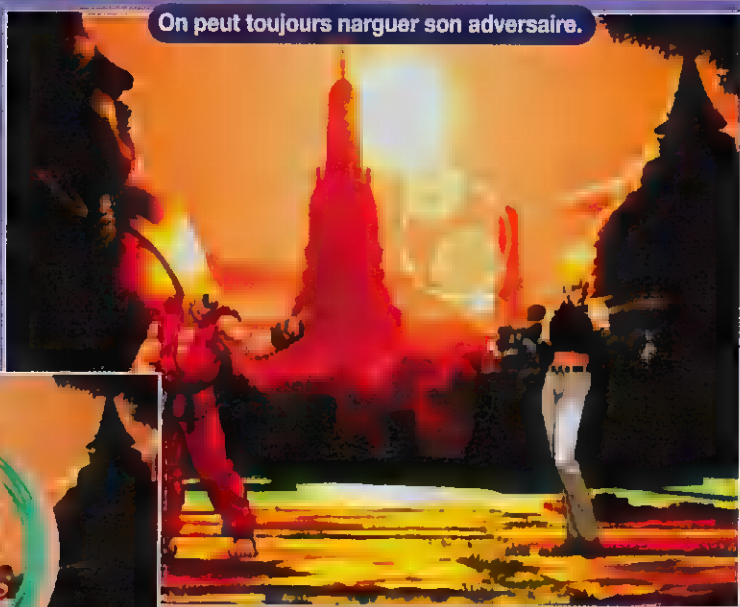


Les effets spéciaux tirent partie de la DC et de la Naomi.

Ce stage, inspiré de Capcom, est nouveau.



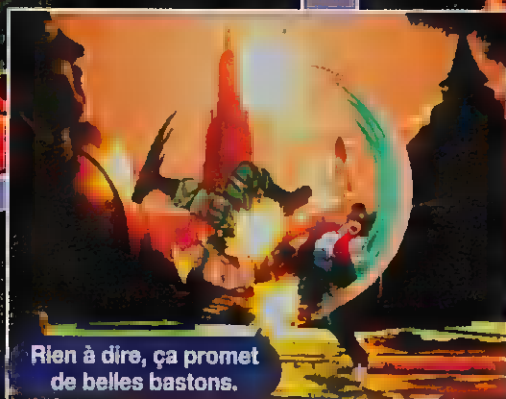
On peut toujours narguer son adversaire.



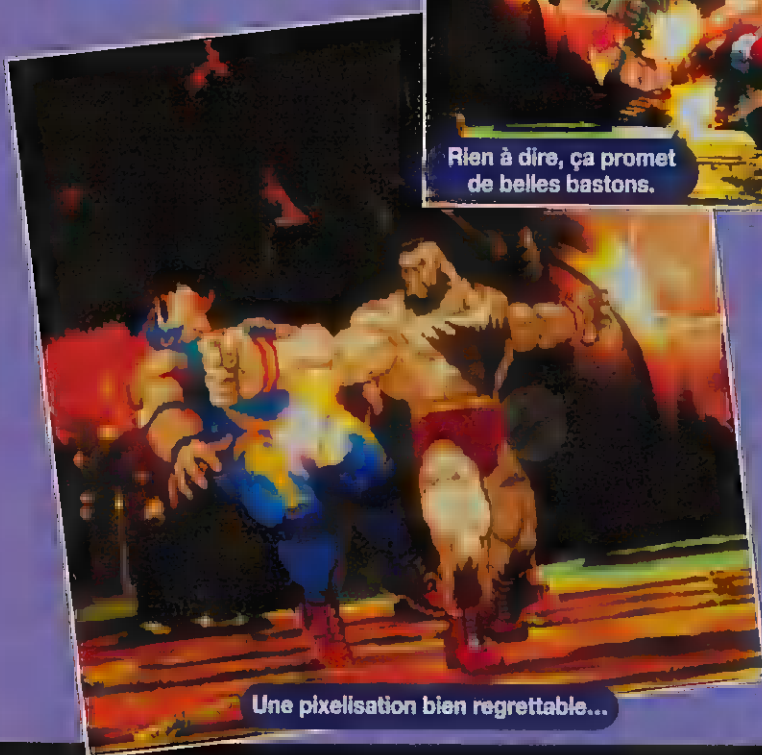
On parle déjà d'un second volet en cours de développement.



Le jeu doit conserver l'équilibre entre les deux camps.



Rien à dire, ça promet de belles bastons.



Une pixelisation bien regrettable...



# ONIMUSHA

Prévu initialement sur Playstation, Onimusha a vu son développement transposé sur PS2. Faute de temps, Capcom a renoncé à convertir entièrement en 3D son projet. On découvre donc le jeu sous sa forme originale, mais offrant une qualité graphique bien supérieure.



Genre de vue inquiétante...

PLAYSTATION2

● Capcom/Été

**A** la manière d'un Dino Crisis, la partie action est fondamentale. On trouve également tous les ingrédients qui ont fait le succès de Bio Hazard (énigmes, objets

point les magnifiques séquences cinématiques. Le jeu met en scène deux héros – un homme et une femme – avec toutefois une nette prépondérance du personnage masculin (le samouraï, quoi). Les ennemis sont assez agressifs et arrivent souvent par groupe de trois. On se bat principalement avec le katana, mais d'autres armes seront disponibles par la suite. Un système unique de cristaux serait aussi inclus. Chacune de ces pierres représenterait un élément (feu, eau, etc.), et on pourrait les incruster dans un objet spécial pour former des combinaisons de trois. On accéderait alors à des attaques ou des pouvoirs spéciaux qui, visuellement, tireraient partie des capacités de la machine. Si survivre est déjà une sacrée

tâche dans Onimusha, votre quotidien ne s'arrêtera pas car vous devrez aussi, voler au secours de vos alliés.

## Un grand spectacle

L'interaction des persos avec les décors a été appuyée. On peut ainsi couper une corde pour déclencher une sorte de piège et éliminer les ennemis trop nombreux. Toujours au sujet des décors, ils sont certes en 2D, mais néanmoins animés, un peu à la manière d'un Legend of Koolhaan. De fait, cela ajoute à la beauté de l'ensemble. Même avec son fort arrière-goût de jeu PS1, Onimusha propose un grand spectacle, plus digne de la PS2. Mais il est vrai que depuis Metal Gear Solid 2, la barre a été placée bien haut.

Trop tard, le soldat est mort.

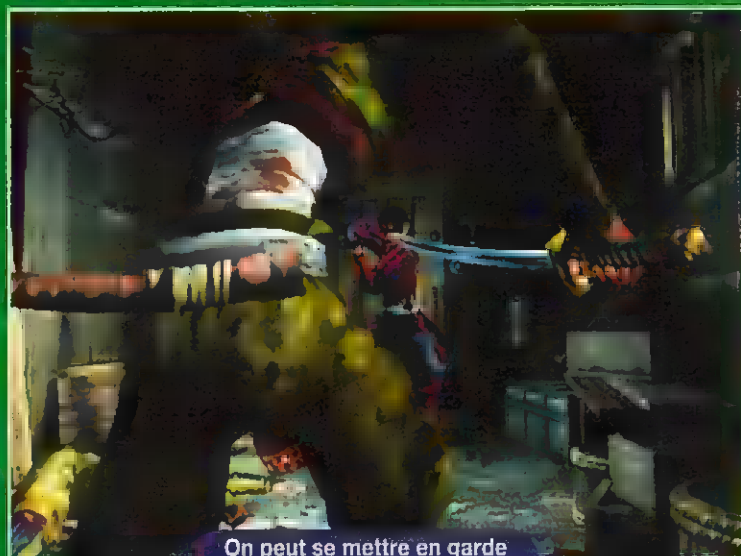


à trouver, clés, etc.). L'aspect "film" est aussi accentué, notamment par une forte présence du scénario tout au long du jeu. Un travail de recherche pointu a été mené pour rendre aussi réaliste que possible l'environnement du Japon médiéval.

## Chabadabada

Les mouvements des personnages ont bénéficié de l'utilisation systématique de la motion capture. Enfin, l'éditeur a eu le soutien d'un acteur japonais célèbre, ainsi que de pros du cinéma, pour mettre au

Découpez menu menu menu!



On peut se mettre en garde pour se protéger de l'ennemi.



Les décors sont très fins mais en 2D.

Le feuillage bouge au vent.

Ne vous laissez pas acculer contre le mur!

On doit aussi sauver ses alliés.

Le jeu proposera une foule de mouvements et de coups.

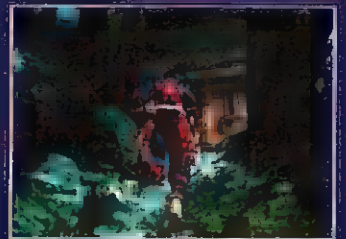
Les objets à prendre brilleront comme dans Bio Hazard.

しっかりしろ！ 何があったんだ!?

Couper cette corde permet de repousser, voire anéantir, une vague d'ennemis!

## MAIS OUVRE !!!

Soyez sûr d'avoir une clé pour chaque porte car, sinon, vous risquez de rester bloqué, avec une tonne d'ennemis sur le dos. Un coup permet de repousser un adversaire et donc de vous donner plus de marge de manœuvre.





# HATARAKU CHOCOBO

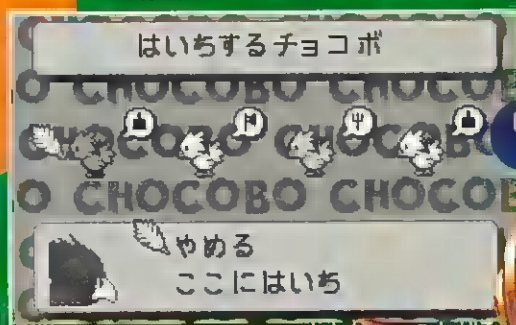
Square avait annoncé qu'il supporterait la portable noir et blanc de Bandai. L'éditeur tient sa promesse avec un deuxième titre, une nouvelle fois basé sur la mascotte maison.

**L**ittéralement "Le Chocobo qui travaille", c'est le deuxième titre de Square paraître sur Wonderswan de Bandai. Il a été entièrement dirigé par Akitoshi Kawazu (la série des Saga). Dans Hataraku Chocobo, vous incarnez un jeune entrepreneur qui a l'opportunité de développer des zones inhabitées (montagnes, forêts, déserts...) à l'est du continent sur lequel il

vit. C'est aussi dans cette région que vous trouvez les Chocobo en grand nombre. Il faudra donc domestiquer ces bêtes et les faire travailler dans le but d'étendre votre domaine vers l'ouest. Mais attention, il y a de la concurrence !

## Au boulot !

Il existe quatre types de Chocobo : le Chocobo des champs, le bûcheron, le porteur d'eau et le terrassier. Il faudra donc irriguer tout ce beau monde pour amasser les matières premières nécessaires à votre entreprise. Bien sûr, des événements inattendus surviendront et vous pourriez tomber, au hasard de vos explorations, sur des Chocobo rares que vous pourriez apprivoiser. Ils



Il existe quatre types de Chocobo.

possèdent des qualités particulières qu'il faudra découvrir. Notons que Vivi sera présent dans le jeu (clin d'œil à FFX, qui sera paru depuis un mois à la sortie de ce Hataraku Chocobo).

## Pari risqué

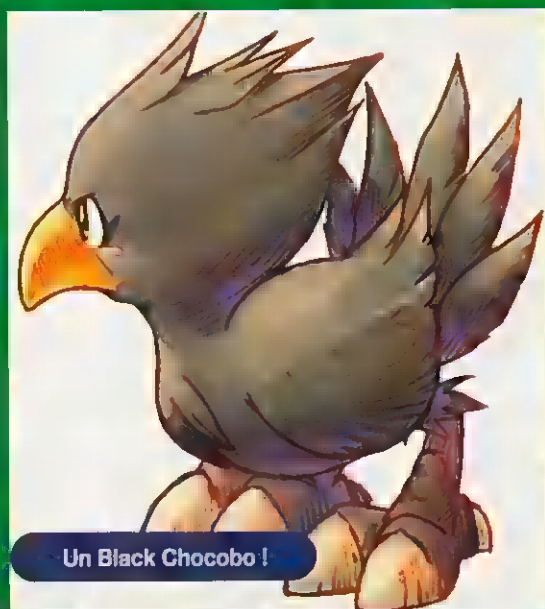
Sans doute par défiance envers Nintendo, les développements sur Wonderswan se poursuivent donc chez Square, même si plus de 90 % du marché portable se trouve (et plus que jamais !) sur Gameboy. Il sera intéressant de voir si Square pourra continuer longtemps d'ignorer la Gameboy Color, et la lame de fond qui s'approche, avec la Gameboy Advanced.



Vivi en personne !



Développez votre domaine !



Un Black Chocobo !

WONDERSWAN

● Square/Août



# Vous allez en baver!



www.codemasters.com



- Jusqu'à 4 joueurs
- 1 mode 1 joueur
- 2 modes multijoueurs
- 12 personnages mutants
- 24 coups spéciaux
- 41 circuits sinueux
- Des courses 3D d'enfer

Un fun méchant, inconscient, machiavélique, destructeur, complètement dingue!

Les Micro Maniacs donnent des coups, se battent comme des chiens, pour se dégager un chemin à travers la maison et le jardin.

Pas de principes, pas de prisonniers, juste 12 personnages mutants qui jouent des coups pour la victoire.

Si vous les voyez débarquer... Courez!



Codemasters

GENIUS AT PLAY



MICROMANIA

Le plaisir au bord!

Disponible dans  
tous les Micromania!

POUR TOUS  
PUBLICS



MICRO  
MANIACS

Certifié Délirant



# VIRTUA ATHLETE 2K

Développé par  
Soft3, Virtua  
Athlete 2K se  
présente comme  
une sorte de  
continuation de sa  
gamme sportive  
inaugurée avec  
Decathlete, puis  
poursuivie avec  
Winter Heat.

**A**h, les licences ! Actuellement, c'est celui qui se sera accaparé le plus de marques automobiles ou de sports, et cela sur une période aussi longue que possible. Au Japon, Konami a tiré le premier en s'adjudgeant la ligue nationale professionnelle de baseball, sport fort juteux en terme de revenus. Du coup, plus personne ne peut sortir de jeu de base-ball, hormis Konami bien sûr. On passe sur le foot et on va directement à cette grand-messe sportive que sont les jeux Olympiques. Là aussi, Eidos a tiré le premier. Les concurrents, pris de vitesse, doivent dès lors faire comme ils peuvent. Konami a été obligé de renommer son jeu en "Track & Field smurtz" et Sega s'en est en Virtua Athlete 2K. Virtua

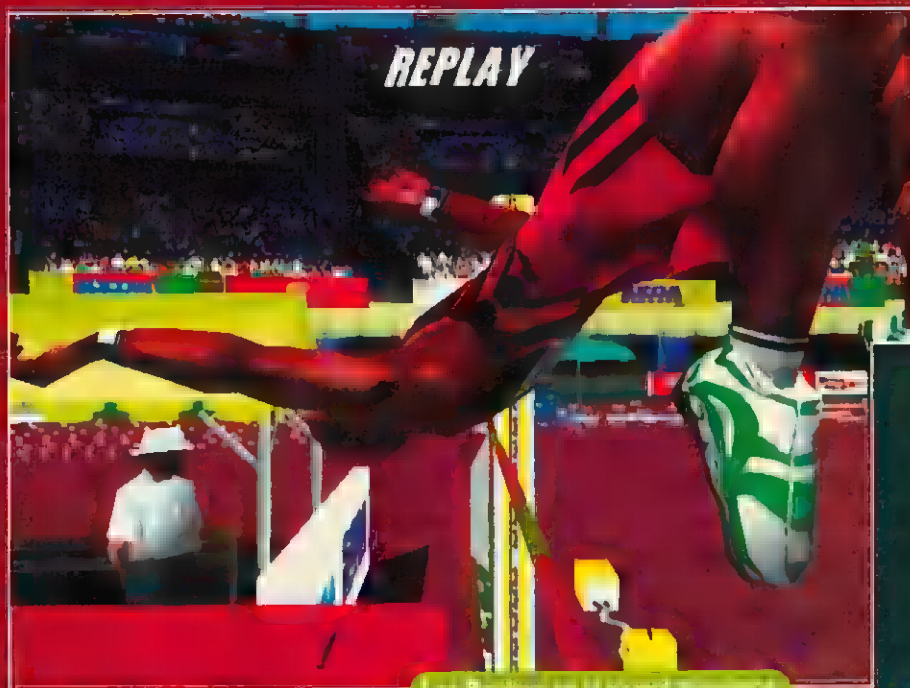
pour évoquer son label bien connu, et 2K histoire de faire ricain. Bref, on essaie de pallier comme on peut la perte du mot "olympique".

## Un style arcade

VA2K possède un design très arcade (il devait sortir sur Naomi). On ne trouve que sept disciplines : 100 m, 1 500 m, 110 m haies, saut en longueur et hauteur, lancer du poids et du javelot. Ces disciplines ont été choisies pour leur côté spectaculaire. On ne trouvera donc ici ni natation ni saut à perche. Graphiquement, le jeu utilise une partie du potentiel de la Dreamcast et reproduit bien l'atmosphère des jeux Olympiques. Les animations des personnages ont bénéficié de la motion capture. Les commandes sont toujours très

simples et se basent sur celles déjà en vigueur dans les productions précédentes. Suivant les épreuves, quatre joueurs peuvent participer simultanément à l'action. Une option Internet permet même de figurer dans un classement mondial. Les versions US et japonaise sortent en même temps, juste pour les jeux Olympiques de Sidney (pure coïncidence !). Cette même option permettra aussi de prendre part à des tournois originaux, comme celui d'arriver à terminer un 100 m en 15 secondes exactement. Mieux, on peut télécharger un Ghost (un athlète fantôme). Il s'agit de la représentation d'un autre concurrent (par exemple, le premier d'un classement). On peut ainsi s'entraîner hors ligne chez soi et essayer d'établir son tour le meilleur temps pour charger ensuite en ligne.

Il est également possible de créer son propre athlète et choisir sa nationalité parmi 64. De ce choix dépendront les caractéristiques : endurance, force, vitesse, etc. Enfin, on peut déterminer ses capacités physiques en choisissant ses trois sports préférés parmi une sélection de 90 (basket, catch, foot et...).



Les Records de la Ligue mondiale



Coureur à l'entraînement

DREAMCAST

● Sega/Juillet



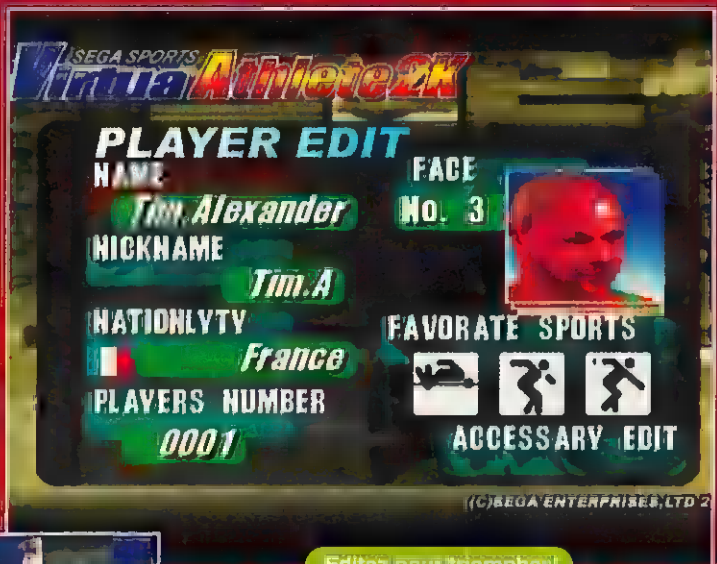
Les diverses cinématiques sont très réalistes



Ce genre d'épreuve se dispute à quatre



Le stade manque un peu d'animation

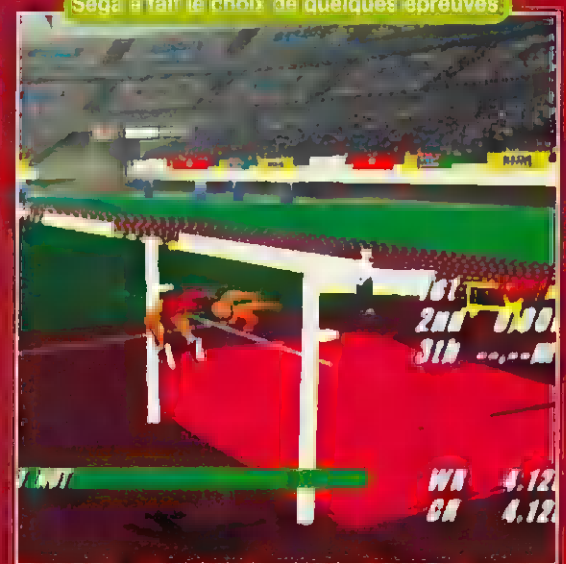


Editez pour triompher!

Sega a fait le choix de quelques épreuves



Un bon rythme est requis





# VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM VER. 5.6.6



Une constante mobilité est vitale.

**ARCADE**

● Sega/2<sup>e</sup> semestre

Virtual On ne cesse d'évoluer. la série Oratorio Tangram en est le parfait exemple, avec une multitude de mises à jour. À chaque fois, le jeu gagne en intérêt et en dynamisme.

**O**ratorio Tangram s'est vu converti sur Dreamcast avec un tas d'ajouts pour en relancer l'intérêt. Cette version 5.6.6 s'en inspire pour apporter un peu d'air frais à la série arcade. Tout d'abord les deux versions sont compatibles via l'utilisation d'un VM. En effet, on peut personnaliser son robot sur Dreamcast en changeant ses couleurs, son nom, et en lui créant un blason. Le tout peut être chargé sur Naomi en insérant le VM dans un slot dédié. Une option de chargement est disponible dans le menu. Ensuite, on peut communiquer d'un joueur à

l'autre (chat) lors des parties en duel. Trois messages différents sont disponibles par machine. Ils sont prédéfinis, mais varient suivant le modèle de robot sélectionné. À n'en pas douter, voici un premier signe de l'évolution de Virtual On vers le jeu en line. Une prochaine version devrait donc se baser sur le réseau en fibres optiques et permettre une communication en cours de jeu à travers tout le Japon. Mieux, Virtual On est pressenti pour devenir le premier jeu exploitant la compatibilité entre les réseaux arcade et Dreamcast. À noter aussi, quatre nouveaux

niveaux tirés de la version Dreamcast et trois nouveaux robots. Les coups et certains mouvements ont été modifiés ou implémentés pour redonner du tonus ou de l'intérêt à l'ensemble. De même, des cinématiques ont été rajoutées. Une option permet aussi d'attribuer une couleur aléatoire à sa machine avant le début d'une partie. Enfin, la borne bénéficie d'un design plus futuriste.



La nouvelle borne est plutôt réussie!



Tirez en fuyant ou lâchez une bombe.



Via le VM, on peut charger un robot perso!



On trouvera trois nouveaux robots.



Son blason apparaît en coin d'écran.





## UN GRAND BOND EN AVANT DANS L'UNIVERS DU JEU DE RÔLE.

Incarniez Flint, fine lame et renégat du royaume de Varuna // plongez au cœur d'une intrigue qui va vous submerger.

• Un savant mélange entre jeu // rôle et aventure dans un monde immense.

• 2 niveaux de difficulté, et plus de 10 heures de cinématiques époustouflantes.

• Un personnage aux caractéristiques évolutives // des combats en temps réel.

• Une multitude de monstres à combattre et des éléments cachés à trouver.

• Des objets spéciaux // obtenir à l'aide de 10 mini-jeux d'arcade intégrés.

• Des graphismes de toute beauté, une caméra multidirectionnelle et un moteur 3D polygonal pour une immersion totale dans le jeu.

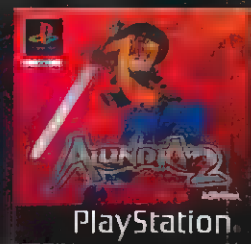


SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES  
3615 ACTIVISION  
OU 08 92 68 17 71



ACTIVISION

# AIUNDR2





# JET SET RADIO

Considéré comme le jeu le plus ambitieux de la Dreamcast (et certainement le mieux fini), Jet Set Radio n'eut pas la place espérée lors du dernier E3, coincé qu'il était dans un bout du village Sega.

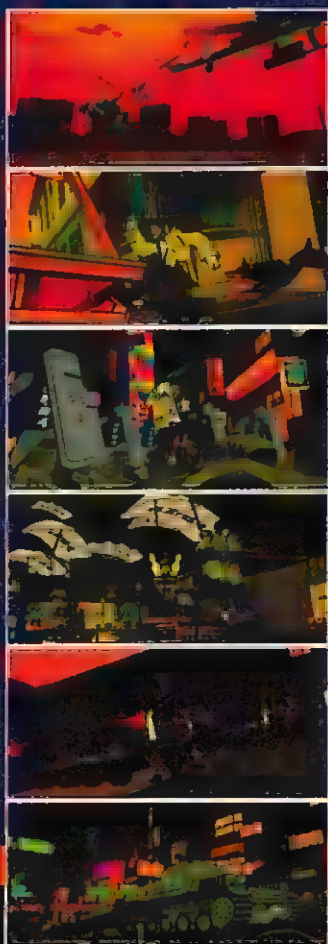


**DREAMCAST**

● Sega/29 Juin

## DES CINÉMATIQUES SUBLIMES

Jet Set Radio possède des cinématiques vraiment uniques, avec leur design de manga animé. Les mouvements ont bénéficié du même soin que les dessins. Tout est bien huilé, bien fini. Une sacrée claque qui apporte un peu d'air frais par rapport aux habituels films synthèse.



On ne présente plus le haut degré de technicité utilisé dans Jet Set Radio, son design original. Ce jeu apparaît d'entrée comme un des titres majeurs de la Dreamcast, comme Sonic le fut du temps de la Megadrive. Le but est donc de faire des graffitis un peu partout à travers des quartiers de Tokyo en se déplaçant en rollers. Les emplacements sont déterminés et indiqués par une flèche. Une fois toutes les "locations" peintes, on passe au stage suivant.

### L'équipée sauvage

Ces graffitis peuvent être réalisés de deux façons différentes. La première utilise le bouton L. On a recours quand il s'agit de dessins de petite ou moyenne taille. Le tout se fait généralement au

cours d'un mouvement (un Grind ou un Air). Mais on peut tout aussi bien les faire calmement, immobile, ou encore de la manière la plus folle, en roulant sur le mur (Wall Ride)! La deuxième façon, avec le joystick analogique, concerne les tags de grande taille. Il faut alors tourner furieusement le joystick dans un certain sens pour dessiner peu à peu le motif.

### Japanese Graffiti

Il existe trois catégories de graffitis : petit, moyen et grand. On peut les sélectionner dans un menu et déterminer ainsi les dessins qu'on veut apposer aux murs, véhicules et mobilier urbain. Ils sont divisés en différents styles et sont en tout au nombre de 90. On peut cependant en faire soi-même ou les télécharger à partir du site du

jeu : vous pourrez ainsi faire partager votre sens artistique d'autres joueurs. Au début du jeu, on n'a cependant pas accès à l'ensemble de ces 90 graffitis. Il faut les débloquer en récoltant des sortes de bonus cachés un peu partout dans les niveaux. Ces items portent le nom de Graffiti Soul, une sorte de petit personnage jaune. Ils portent tous un numéro pour les identifier. Toujours au titre des items un

On peut passer absolument partout!







Il faut se débarrasser rapidement des policiers!



Absolument tout est bon pour exercer son art.

On peut s'aider d'une voiture.



Le Volume Modifieur permet de créer des ombres réalistes.



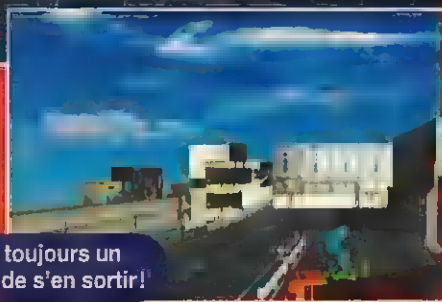
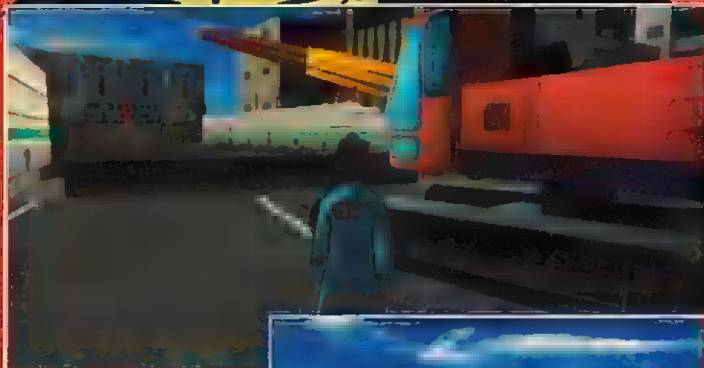
Les toits sont parfois de bons raccourcis.



peu spéciaux, on trouve les sprays. Ils sont essentiels, car ils constituent la peinture nécessaire pour réaliser ses graffitis.

## La mort aux trousses

Parlons maintenant des ennemis. Outre les bandes adverses, on trouve la police, la mafia et, carrément, l'armée. Parfois, ils interviennent tous à la fois. Leur arrivée est généralement précédée par un message radio du DJ (votre allié dans l'histoire), puis s'enchaîne une séquence cinématique. Il faut alors fuir, toujours aidé du DJ. La police essaiera de vous attraper. Cela aura pour effet de baisser votre jauge de vie. La mafia, elle, vous tire carrément dessus ou lâche une horde de dobermans à vos trousses. Quant à l'armée, elle ne fait pas dans la délicatesse, mais intervient toujours de manière grandiose: que ce soient les hélicos, les parachutistes ou les chars, c'est chaque fois un grand spectacle!



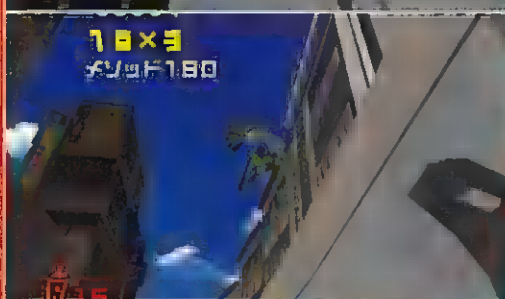
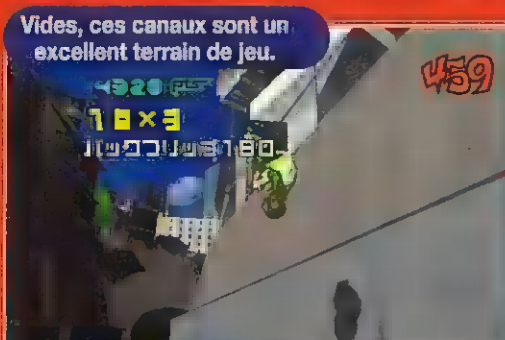
Il y a toujours un moyen de s'en sortir!

Ah, la voie est vraiment bloquée!





## JET SET RADIO







Impossible de garder  
les pieds sur terre pour éternité

**CRAVE**  
ENTERTAINMENT

ACTIVISION

Dreamcast

astuces & infos, 3615 Crave\* ou [www.crave.fr](http://www.crave.fr)





## DINO CRISIS



Un Counter comme dans Street Fighter!!

PLAYSTATION

● Capcom/Automne



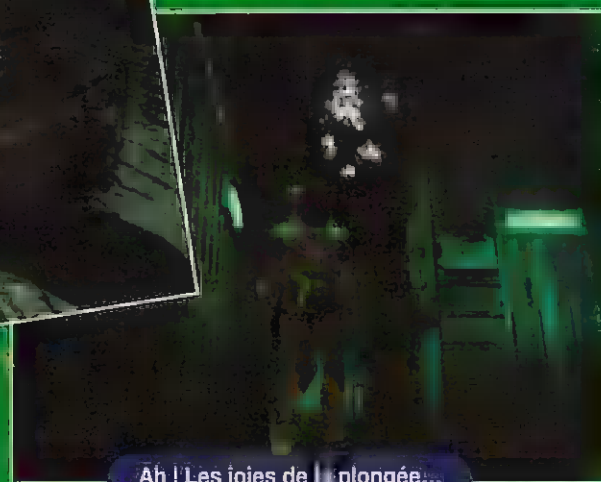
Regina est de retour et avec les mêmes vêtements!



Trouver des armes puissantes le plus vite possible est vital.



Encerclée?



Ah! Les joies de la plongée...

Le premier volet proposait un challenge intéressant mais il n'a pas rencontré le succès escompté. Profitant peut-être de la vague "dinosaures" relancée par Disney avec son dernier film de synthèse, Capcom arrive avec une suite, mais à surprise sur PS...

Çela paraît bien étrange, au moment où tout le monde convertit ses projets PS1 sur PS2, mais Capcom ne suit pas le mouvement. Il est vrai que le marché est encore à forte dominance PS. Avec la version PC profitant de la finesse graphique des cartes 3D (sans plus, malheureusement...), on aurait pu penser que ce deuxième volet, basé en grande partie sur les datas du premier, pouvait devenir un grand titre sur PS2. Peut-être devons-nous attendre le troisième épisode? Bref, Dino Crisis 1 était très orienté action, bien plus qu'un Bio Hazard. Dans Dino Crisis 2 cet aspect a été renforcé par des éléments

dignes des jeux de combat ou des shoot them up. Même si les détails sont encore peu nombreux, on sait déjà que des points sont attribués à chaque action, et un montant variable suivant le cas. Mieux, un système de Combos va faire son apparition.

### Plus d'une dizaine...

Le jeu contient plus d'une dizaine de dinosaures différents (qu'ils soient terrestres, aériens ou marins). Certains possèdent des armes naturelles (griffes, crocs...), mais d'autres utiliseront leur corps pour venir à bout du joueur (vous donc!). Les tactiques de groupe devraient être aussi au menu, mais seront limitées vu le nombre maxi d'ennemis affichés à l'écran (généralement trois, en raison des limites de la machine). On se bat cette fois dans une sorte de base militaire et on



## IS 2

devrait même être amené à visiter les antres d'un volcan. Pour ne pas se trouver démuni, on pourra mettre la main sur un armement plus puissant que dans le premier volet. Histoire d'ajouter un peu de piquant, on trouvera également quelques énigmes à résoudre. De plus, l'agressivité de certains monstres a été accentuée. Une partie du jeu se déroulerait dans l'eau, dont un stage sous-marin où vous évoluerez en tenue de scaphandrier. Autre point important, pour afficher plus d'éléments 3D, le jeu abandonne ses décors 3D (une révolution à l'époque dans le genre) pour adopter un schéma plus classique à la Bio Hazard, la 2D. Le jeu gagne ainsi en beauté, mais perd en dynamisme (dans le premier épisode, la caméra pouvait plus facilement bouger et suivre le personnage). Par contre, ce choix permet d'afficher plus de dinosaures à l'écran : une moyenne de trois, contre deux dans le volet précédent. Enfin, en plus de la belle Regina, un perso masculin ferait son entrée.



Le jeu peut afficher plus d'ennemis.



Le fond 2D serait animé comme dans Legend of Dragoon.



Les Combos font leur apparition!



Les cinématiques sont en temps réel. Question de coût?



Certaines armes peuvent avoir diverses utilisations.



Le T-Rex ou la falaise?



Les escaliers ne les arrêtent pas!



# SONIC SHUFFLE

Précédemment appelé Sonic Party, Sonic Shuffle apparaît comme une tentative de Sega de prendre pied dans un marché plus jeune, plus "Nintendo", quoi !

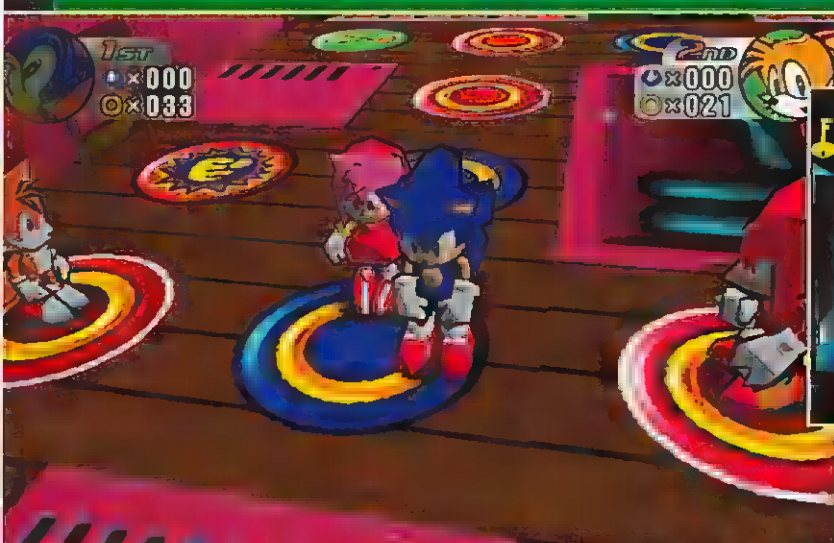
Le genre des Party Game, comme on les appelle au Japon, est à mettre à l'honneur de Mario, qui fut le premier à ouvrir le bal avec son fameux Mario Party. Depuis, le géant n'arrête pas, tout comme un flot de sous qui vient remplir ses poches déjà pleines. Bref, à son tour, Sega veut développer ce genre encore absent sur sa Dreamcast. Pour ce faire, le japonais a fait appel à Takayuki Kawagoe (Jet Set Radio, Sega GT, etc.) pour superviser un développement pris en charge par Hudson, déjà responsable du premier Mario Party. Hé ! On trouvera cinq niveaux, avec

à chaque fois un thème différent. Le principe du jeu est simple : on avance en tirant des cartes (c'est toujours plus original que les dés). Selon le chemin emprunté, la couleur de la case, etc., on pourra accéder à des bonus (malus), entrer dans des minijeux qui pourront impliquer jusqu'à quatre joueurs. Le but est de mettre la main sur des cristaux magiques, et le premier joueur à en collecter la totalité sera déclaré vainqueur. Selon le scénario, il ira alors affronter un nouveau super méchant du nom de Void. Une option Internet permettra à quatre joueurs de s'affronter en ligne.

On aura le choix parmi huit persos en base, chacun d'eux possédant des caractéristiques propres (mouvements, attaques, etc.). Le design de ces persos s'inspire avec succès de celui de Jet Set Radio (étonnant avec Kawagoe dans les parages !). Malgré ses emprunts flagrants au hit de Nintendo, Sonic Shuffle n'en demeure pas moins la meilleure variation basée sur Sonic de ce jour. Le titre possède donc un fort potentiel, en espérant qu'il éveille la même folie sur Dreamcast que Mario Party sur N64. Affaire à suivre...



Void, le nouveau grand méchant de chez Sega



Notez que les cercles diffèrent. Que cachent-ils ?

DREAMCAST

Sega/Hiver 00



Le design d'équipe sera souvent décisif.



Appuyez comme un forcené sur le bouton pour ne pas vous faire...



Chaque niveau propose un thème particulier.



Le design à la Jet Set Radio est vraiment génial !



Performances améliorées,  
Moteur boosté,  
Design époustouflant.



vous croyez *vraiment* être prêts?

colin|mcræe|rally|2.0



Suite du n°1 des ventes



LA simulation de rallye est de retour. Colin McRae Rally 2.0 est là : son moteur a été retravaillé pour donner des résultats au-delà de toutes vos attentes. 21 des voitures de rallye les plus performantes au monde à travers le pays, par tous les temps. Un nouveau mode Arcade étonnant avec 6 voitures simultanément sur plus de 11 circuits. Nouveau : le Challenge Rallye, 2 joueurs, 2 voitures, 1 circuit. Des véhicules modélisés avec précision dans des scènes à couper le souffle. Un tout nouveau moteur de gestion physique de la voiture et de ses dommages. Suspensions indépendantes pour les 4 roues. Ecran divisé pour les courses en un contre un. **A vous de jouer !**



**"Le meilleur jeu de rallye toutes consoles confondues !"**

PlayStation Magazine

www.codemasters.com



9,5/10 Total Play



9/10 Joypad

9/10 PlayStation Magazine

**Codemasters**

GENIUS AT PLAY™

\*LE GENIE DU JEU

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcræe rally 2.0" is a trademark of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "Colin McRae" and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



# 7BLADES

Konami est actuellement très actif sur PS2, avec un grand nombre de projets en cours de développement, parmi lesquels 7Blades. Un titre qui se situe à mi-chemin entre Tomb Raider et Onimusha. Le tout, en 3D avec quelques innovations.

**PLAYSTATION 2**

● Konami/Fin oo

## VISER POUR MIEUX TIRER

On peut se faire les ennemis à la volée en les lockant un à un. On peut aussi préférer passer en vue "Doom" pour les ajuster à l'aide d'un curseur violet et être sûr de ne pas les louper.



**D**ans 7Blades, les ennemis arrivent par hordes successives et il faut les couper un à un en menus morceaux. Miam ! Avec un tel nombre d'adversaires déboulant de partout, une bonne vision de l'action est vitale. Du coup, Konami a pris ce qui se faisait de mieux en la matière : le système de lock de Zelda 64. Le joueur peut viser un ennemi d'un bouton et le programme passe automatiquement à l'ennemi suivant.

## Chabadabada

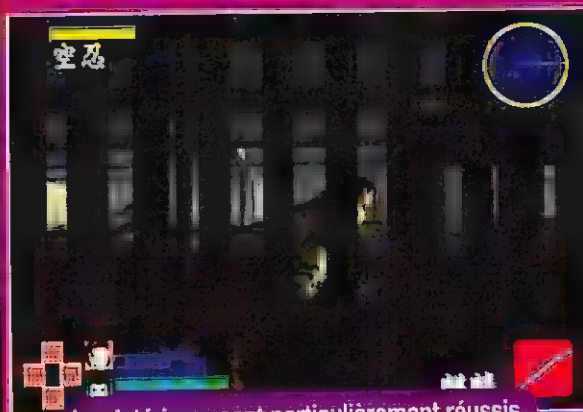
Comme d'habitude, les deux héros sont un homme et femme. L'homme, Gokurakumaru, est maître en escrime. Sa force lui permet d'utiliser des sabres à double lame parfois longs de deux mètres ! Ce sont pas moins de sept de ces armes qu'il pourra collecter tout au long du jeu (sans parler d'une huitième, secrète). La femme, Yuri, est plus vulnérable, mais Konami l'a dotée d'un armement basé sur la puissance de feu. Du simple pistolet à la mitrailleuse, ça va tomber par grappes chez les

vilains ! Elle a droit à huit armes explosives. Elle pourra même fuir tout en continuant à tirer derrière elle. Elle est également plus agile que Gokurakumaru et pourra sauter sur les toits afin d'arroser ses adversaires de haut. Attention, les munitions sont comptées. On ne pourra pas en trouver en cours de route. Vide, l'arme devra être abandonnée. Toutes les actions (comme le changement d'arme) se font par la simple pression d'un bouton. A noter l'esquive, bien pratique, qui permet souvent de se sortir de situations périlleuses. On peut aussi, dans le cas de Yuri, passer en vue "Doom" (on ne peut alors pas se déplacer) et viser un ennemi à la manière d'un sniper.

## A table

Le joueur devra choisir son personnage en début de partie et selon son choix, le déroulement du jeu sera différent. Il faudra rejouer avec le second perso pour comprendre entièrement pourquoi et comment de l'histoire. La

magie sera présente via une jauge de puissance. Comme il sera très facile de perdre de la vie, les deux héros devront rapidement la restaurer. Pour ce faire, il faut trouver des aliments. Le niveau de restauration sera proportionnel à la valeur gustative de l'aliment absorbé. Il faudra donc expérimenter toute nourriture rencontrée pour en déterminer l'effet. Mais attention, certains aliments pourraient se révéler empoisonnés... Il sera même possible d'associer des aliments différents pour former des cocktails aux effets originaux. Les missions seront très variées. Outre la simple tuerie collective, on pourra être amené à sauver et protéger des personnes en temps limité. Parfois, on sera aidé par d'autres persos. Pour finir, ajoutons que le scénario est basé sur un film, "Zipang", œuvre d'un célèbre metteur en scène nippon, Kaizo Hayashi. Il a travaillé sur ce projet, lui insufflant une atmosphère, une intrigue et un design uniques.



Les intérieurs sont particulièrement réussis.



Les corbeaux s'avèrent assez coriaces



Il faut abattre tous les snipers.



Un bouton permet d'esquiver.



Ces statues étaient vivantes !



Ces esprits ne craignent pas vos balles.



La magie aura bien sa place.



On doit fuir pour attirer le boss dans un espace ouvert.





# SONIC ADVENTURE 2

Développé par le Sonic Team USA sous le regard de Yuji Naka, Sonic Adventure 2 veut redonner du tonus à la line-up des titres à sortir sur Dreamcast.



La qualité des textures a été améliorée.

**S**onic Adventure 2 a été présenté pour la première fois lors du dernier E3, ce dans une salle de projection... interdite au public. Dommage de ne pas l'avoir mis plus en évidence. Pour le moment, en se basant sur le seul film présentant le jeu, on ne note pas de grandes différences avec le premier volet. Sonic file toujours à vitesse supersonique dans des dédales en 3D. Il est parfois poursuivi (passage de l'orque dans le premier volet), notamment par un gros camion qui essaie de l'écrabouiller dans

les rue de San Francisco (tiens, où se situe Sega d'America). L'option Network sera enfin incluse (jeu en réseau). Quatre persos ont été révélés : Sonic, Knuckles, Dr Eggman et un Dark Sonic.

## En attendant...

Les "Ciao" sont toujours présents et dans les niveaux. Le joueur devra donc les recueillir et les rassembler. Sega annonce des surprises au sujet de ces petites bêtes. On a aussi pu découvrir des séquences sous-marines.

Bref, Sonic Adventure devrait signer son retour dans une suite plus fournie à tous les niveaux. A n'en pas douter, les prochains mois seront plus riches en informations. En attendant, Sega nous annonce que SA2 sera l'occasion de fêter à 10 fois l'anniversaire de la mascotte, l'entrée dans le XXI<sup>e</sup> siècle et les deux millions de SA1 vendus à travers le monde. Quoi qu'il en soit, on espère que le système des angles de camera sera lui aussi amélioré, si ce n'est carrément repensé. Sortie simultanée dans le monde entier (mars 2001).



Comme sur MD, le studio ricain prend en charge le développement.



Eggman est nettement plus agressif et méchant.



Remplacez l'orque par un camion...



Knuckles se fait dauphin.



Le Sonic Team USA se compose d'anciennes têtes du Sonic Team japonais. Yuji Naka supervise le tout depuis son bureau au Japon.

**DREAMCAST**

● Sega/Début 01





# JEUX VIDÉO - DVD Neuf et Occasion! IMBATTABLE !



## LA SÉLECTION ADDON



**THE NOMAD SOUL**

**DE SANG FROID**

**CE SOIR, ON VA À LA PLAGE**

**SUIKODEN II**

**SYDNEY 2000**

**VAGRANT STORY**

**PERFECT DARK**



**AIX-EN-PROVENCE**  
18, rue Paul-Bert  
13100 Aix-en-Provence  
Tél. : 04 42 11 19

**BALARUC**  
Centre Commercial  
Carrefour  
34540  
Balaruc-le-Vieux  
Tél. : 04 67 64 16

**BORDEAUX**  
203-205 rue Ste-Catherine  
33000 Bordeaux  
Tél. : 05 56 85 11

**CERGY**  
L'équipe de Cergy vous  
retrouvera au magasin  
Osny-Pontoise à compter  
du 03/07/2000

**GRENOBLE**  
4, rue Saint-Jacques  
38000 Grenoble  
Tél. : 04 76 00 08

**LYON**  
31, rue Grenette  
69002 Lyon  
Tél. : 04 72 41 76 66

**MONTPELLIER**  
Triangle  
Montpellier  
Tél. : 04 97 92 97 59

**OSNY-PONTOISE**  
Cité Auchan  
95000 Osny  
Tél. : 01 30 38 48 18

**ROUEN**  
du Grand-Pont  
76000 Rouen  
Tél. : 03 35 88 44 68

**TOULOUSE**  
14, rue des Lois  
31000 Toulouse  
Tél. : 05 61 12 33 34

**TOULOUSE**  
Cité Auchan  
31000 Toulouse  
Tél. : 05 61 61 54 00

**TOULOUSE**  
32, rue des Lois  
31000 Toulouse  
Tél. : 05 61 12 12 99

**ROUEN-TOURVILLE**  
Centre Commercial  
Carrefour  
76410  
Tourville-la-Rivière  
Tél. : 02 35 16 16

Pour être leader dans votre projet multimédia (jeu vidéo, PC, DVD), contactez-nous au 01 34 25 48 48



# VELVET FILE

Les simulations de robots de combat constituent un genre à part entière au Japon. C'est donc tout naturellement que la PS2 se voit dotée d'un de ces jeux dont raffole un certain public.

**PLAYSTATION2**

● DaZZ/Août



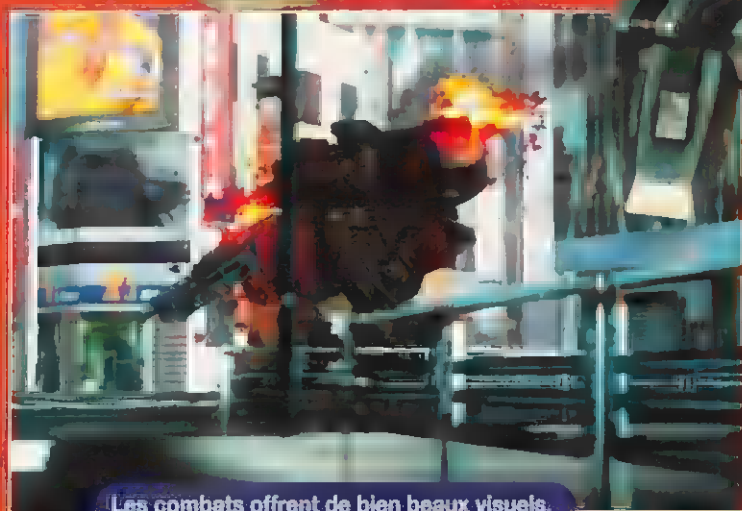
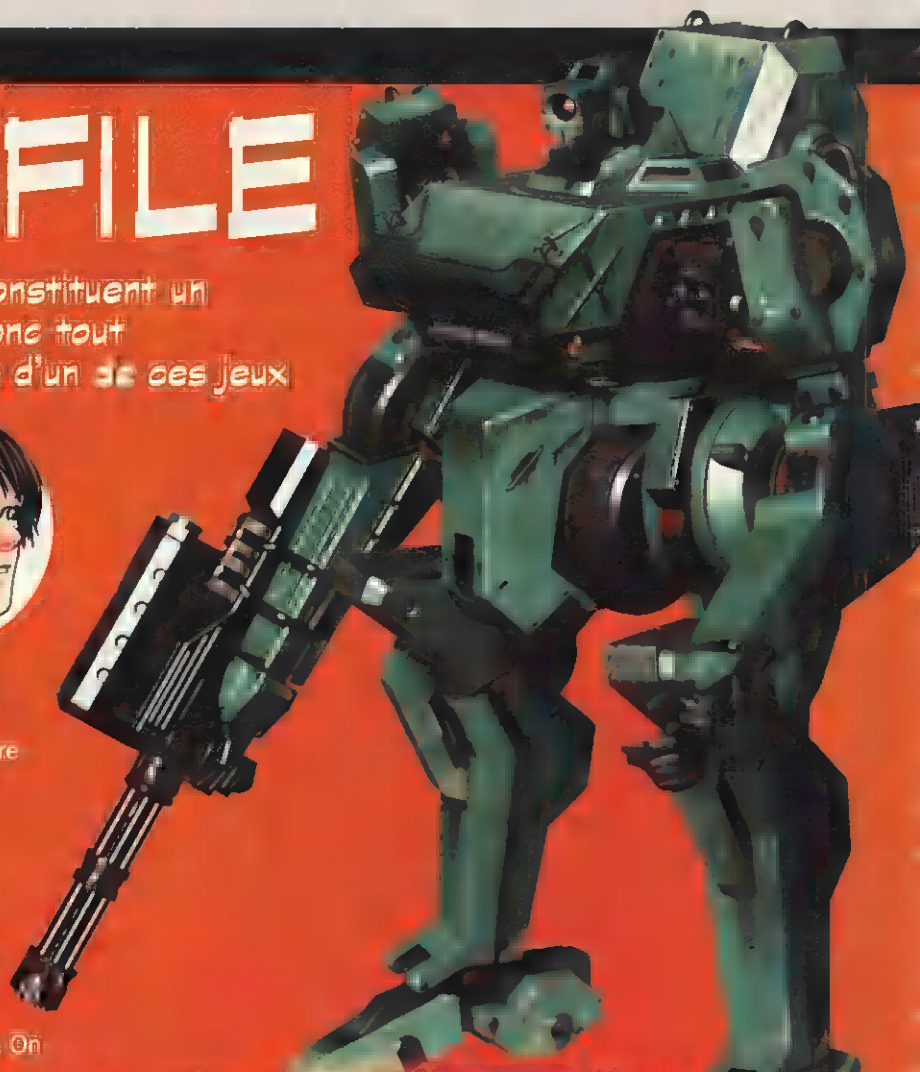
**D**ans un avenir plus ou moins proche, une tentative de coup d'Etat a lieu au Japon. Il faut dire que ce pays est si calme qu'il faut bien y ajouter du piquant via les jeux vidéo. Bref, ça va bastonner : grands coups de robots dans des reproductions aussi fidèles que possible de quartiers célèbres comme Shibuya, Shinjuku, Odaiba, Haneda, Ochanomizu ou le siège du Parlement (normal). Bien sûr, vous n'aurez pas le droit de piloter les machines des putschistes (une autre fois, peut-être...). Vous serez les gentils. A bord de votre "Bullet" (le nom de la machine), vous devrez remettre un peu d'ordre dans ce foutoir.

Le jeu est fondamentalement basé sur un système de tours. On choisit quatre machines parmi huit. On les déplace dans des niveaux 3D reproduisant les quartiers de Tokyo précités avec un réalisme et une finesse graphique impressionnants. Avant d'ordonner le déplacement, on fait son choix : déplacement • attaque éventuelle, déplacement simple, attaque technique... Le principe est simple, quand le robot marche vers sa destination, il peut détecter un ennemi • portée de tir. Suivant le choix tactique prédéterminé, il attaquera ou non. Quand il a terminé de se mouvoir, on lui fixe une orientation, selon

laquelle il pourra voir une unité adverse dans son champ de vision ou se faire surprendre par derrière.

## Une touche personnelle

On peut apporter une touche personnelle à son robot en lui changeant ses pièces : tête, armes, bras, abdomen et jambes. On a droit aux compromis classiques : lourd mais blindé, léger • rapide mais vulnérable, etc. En récoltant des items spéciaux lors des combats, on peut aussi upgrader ses armes ou des pièces clés de sa machine. Ce genre d'amélioration entraîne souvent des faiblesses sur d'autres points du robot. On peut aussi agir sur le soft, un peu comme dans Front Mission, qui intervient dans les attaques tactiques afin d'accroître leur efficacité. Ce sont des offensives spéciales qui doivent être fixées dans l'edit soft. On devrait en savoir plus dans les semaines à venir. Le scénario se compose de cinq niveaux. En les terminant, on accède au mode Life qui détermine des cartes de manière aléatoire. Elles représentent des missions hors du Japon. Le joueur y gagnera des crédits pour améliorer d'avantage son robot. Enfin, un mode Versus sera également inclus dans la version finale.

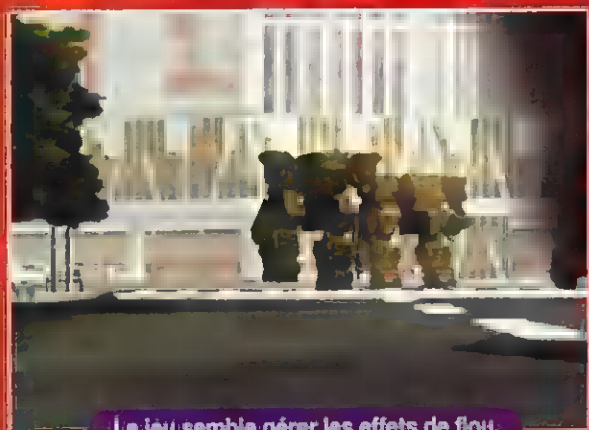


Les combats offrent de bien beaux visuels.

Pourra-t-on avoir une vision de nuit ?







Le jeu semble gérer les effets de flou.



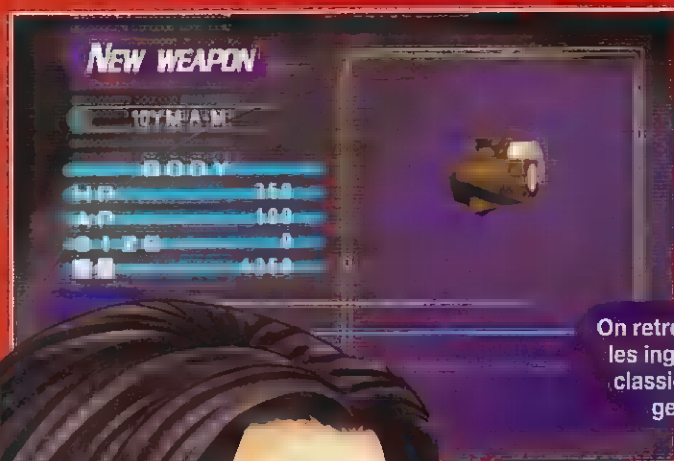
La reproduction du quartier de Shibuya est très réaliste.



La phase de déplacement est cruciale.



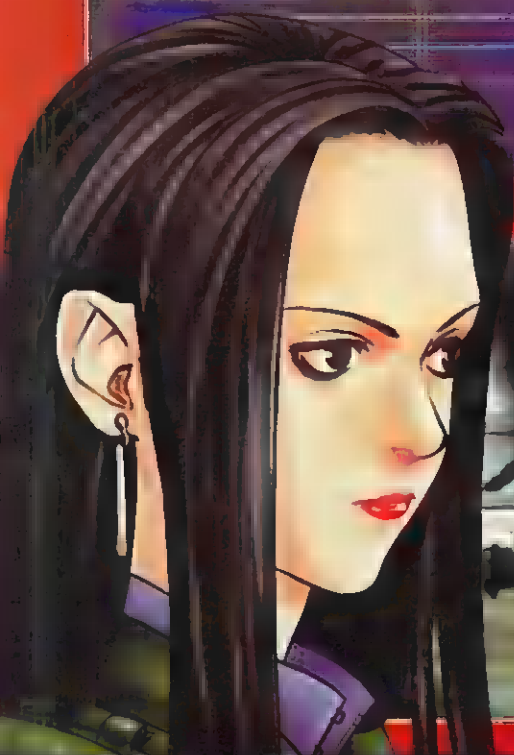
Pourra-t-on tourner la carte?



On retrouve tous les ingrédients classiques du genre.



Où la ville est à vous!



Vous êtes shooté de l'arrière!



La nuit révèle de superbes effets de lumière.



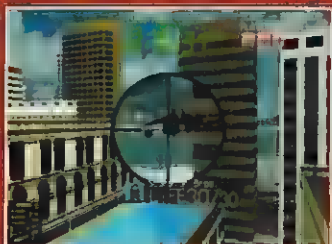
# SILENT SCOPE

**DREAMCAST**

● Konami/Fin oo

## CAUSE TOUJOURS...

Scorpion the Butcher, un des boss, viendra vous faire la causette à bord de son Sea Harrier!



**PLAYSTATION 2**

● Konami/Fin oo

L'un des plus gros hits d'arcade de Konami ces derniers temps, hormis la série musicale Bemani, est très certainement le simulateur de sniper Silent Scope. Le voici sur consoles.

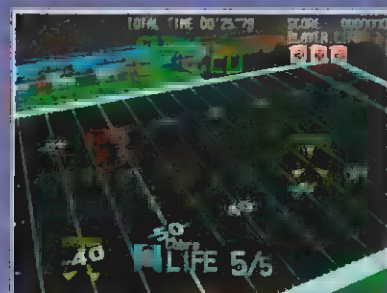
**S**ilent Scope, dont la deuxième mouture s'apprête à sortir en arcade, met le joueur dans la peau d'un tireur d'élite des forces spéciales de police américaine, armé d'un fusil à lunette. La plupart des actions sont vues à travers la lunette grossissante. Il faut ensuite descendre la joyeuse bande de terroristes sans évidemment blesser un seul civil. À l'époque de sa sortie en arcade, le jeu avait surpris par son principe – surtout par sa borne incluant un fusil de taille réelle – et un petit écran en guise de viseur. Sur console, Dreamcast et Playstation, Konami ne prévoit pas de sortir de nouvelle extension, l'éditeur ayant tout simplement adapté le système de visée sur le pad. À l'heure actuelle, on n'en sait pas beaucoup plus mais, apparemment, le joueur devra bouger le viseur à l'écran avec

les commandes analogiques, avant de tirer. Rien n'a été annoncé non plus quant à une quelconque utilisation du modem de la Dreamcast, et on ne sait pas si on peut espérer un mode 2 joueurs.

## Gare aux bavures

Le temps est limité, et les ennemis sont souvent en mouvement. Certains, comme les boss de fin de niveau, demanderont plus d'une balle pour être abattus. Plusieurs ennemis peuvent apparaître en même temps. Ils seront cachés en haut d'un building, au cœur du trafic routier, dans une voiture en mouvement, dans un hélico, etc. À chaque fois, les cibles sont indentifiées par un cadre rouge. Ce dernier changera d'état pour indiquer que l'ennemi est prêt à tirer, un peu comme dans Virtua Cop. Un cadre jaune indique un civil en danger. Enfin, il existe un

cadre bonus. Par ailleurs, il est probable que des modes supplémentaires aient été prévus pour relancer l'intérêt du jeu.



Le boss sème la panique dans le stade. Il a un otage en menace de vie d'autres civils!



Au secours, on a mal au cœur en voiture!





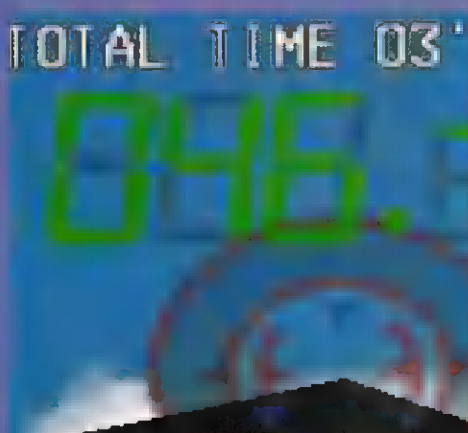
La belle vous donne un point de vie.



L'hélico protège la fuite du boss.



On ne rigole pas tous les jours dans la police américaine.



## ZEN II

Les terroristes surgiront de partout. Ils arriveront en groupe, ou derrière vous à bout portant ou encore au milieu du trafic routier. Vos nerfs seront mis à rude épreuve.



Watch out!  
The enemy is going to shoot!!

Le terroriste s'apprête à descendre son otage...





## ZOE

ZOE est l'autre projet choc de Konami sur PS2 après Metal Gear 2. Il met en scène

un univers à la Gundam. Une colonie spatiale en orbite autour de Jupiter est attaquée par des troupes ennemies. Un jeune garçon est pris dans la tourmente et devient rapidement, à bord de son robot, le dernier espoir des colons en détresse.



Vous (à gauche) et le boss à affronter...



Quel sera le verdict de Kojima?

**O**n contrôle un robot, même du début à la fin. Il n'y a pas de niveaux à proprement parler. On survole une très longue bande de terre qui représente la colonie spatiale. Le scénario omniprésent fait intervenir des événements et... Ainsi guidé, le joueur atterrit dans des villes qui, à l'échelle, s'étendraient sur 1 ou 11 km, où les combats se déroulent. L'environnement urbain est incroyablement détaillé, avec entre autres des voitures fuyant les combats. On peut quasiment tout détruire, mais votre but reste de sauver la colonie!

### Un vrai jeu de combat 3D

On se bat avec trois types d'armes : lames laser, canon laser et armes auxiliaires. Le jeu les contrôle en fonction de l'éloignement de l'ennemi :

lames pour le corps à corps, canons ou armes auxiliaires pour attaquer de loin. Les actions s'exécutent souvent avec un seul bouton : un pour la lame et le canon, un autre pour l'équipement auxiliaire (qui est d'une grande variété). On trouve ces armements secondaires sous forme de bonus au cours des combats ou dans des lieux cachés sur toute l'étendue de la colonie. Un bouton Dash permet, en plus de sa fonction première (se précipiter), de réaliser des actions spéciales comme lancer des missiles, éviter des attaques ou saisir l'adversaire. Enfin, en combinant ces trois boutons, de nouveaux coups sont possibles. ZOE se transforme alors en un vrai jeu de combat 3D. Si les déplacements sont assurés par le joystick analogique, d'autres boutons pourront contrôler l'altitude du robot. Un demi-cercle permet de "locker" l'ennemi, un peu à la Zelda. Le jeu se verrouille alors sur la cible la plus proche. Mais en cours de combat, les priorités peuvent changer : un autre ennemi peut surgir par derrière. Il faut alors changer de cible et viser ce nouveau danger. L'intelligence artificielle du robot informe le

joueur en permanence sur la situation tactique et prévient des dangers imminents. Les angles de caméra évoluent constamment au cours d'un affrontement. Quand on est éloigné de l'ennemi, elle se place derrière le robot. Au corps à corps, elle tourne pour toujours maintenir les deux belligérants dans un même écran et offrir ainsi la meilleure vision de l'action.

### Des choix cornéliens

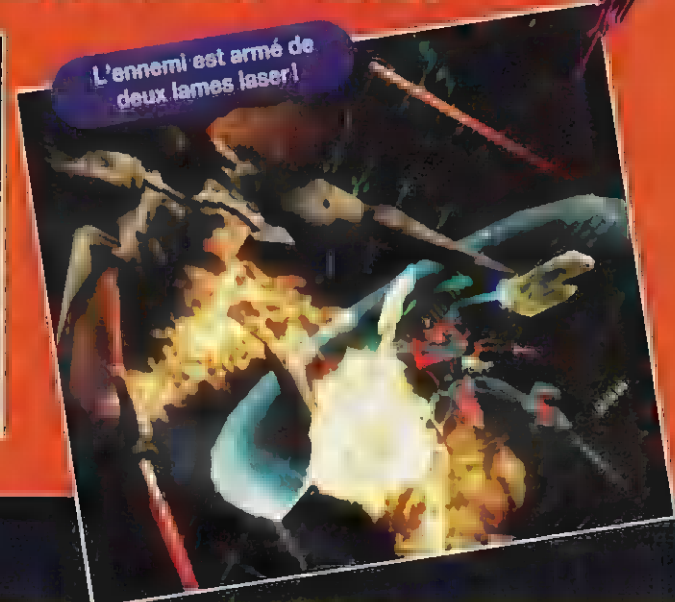
On gère l'armement de sa machine par le biais d'un menu accessible à tout moment. Mais comme le jeu ne s'arrête jamais, il est conseillé d'accéder au dit menu pendant les phases de déplacement, durant lesquelles le joueur peut aller où il veut pour, par exemple, chercher des items cachés ; mais souvent, le jeu lui opposera des choix cornéliens. Du style, sauver une ville attaquée ou mettre la main sur une arme ultime. Suivant le choix effectué, le scénario évoluera différemment. Il en ira de même si on provoque trop de dommages dans une ville. Il



Mission impossible ?



Une lueur de feutournoyante!

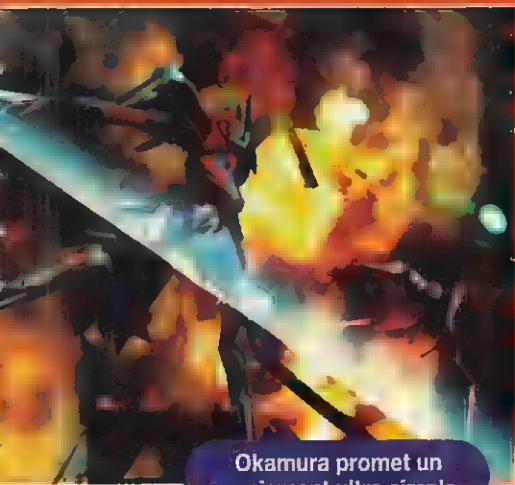


L'ennemi est armé de deux lames laser!

PLAYSTATION 2

Konami/Fin oo





Okamura promet un maniement ultra simple.

faut donc réfléchir à tout moment. Lancer une bombe pourra éliminer un ennemi mais aussi détruire tout un quartier d'une ville. Certains ennemis sont pilotés, d'autres contrôlés par un ordinateur. Dans le premier cas, viser le cockpit est une solution radicale mais difficile. Dans le second, il faut se battre en limitant les dégâts. Il existe une fin principale et une seconde dite Bad...



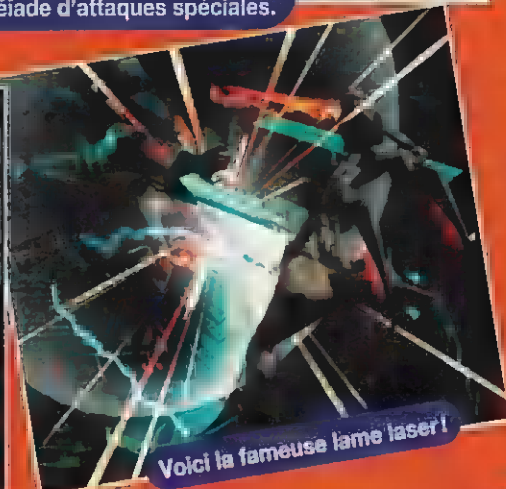
La caméra affiche les deux belligérants.



Trois boutons pour une pléiade d'attaques spéciales.



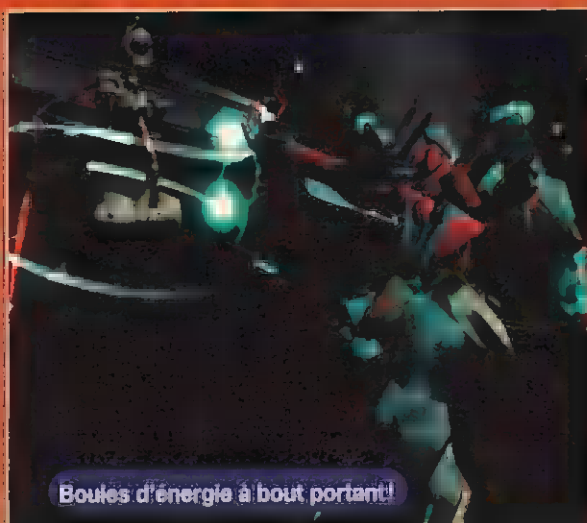
Certains boss sont gigantesques!



Voici la fameuse lame laser!



Un robot se compose de 3000 polygones.



Boules d'énergie à bout portant!

## NORIAKI OKAMURA

Noriaki Okamura est célèbre au Japon pour avoir écrit les scénarios de la série "Tokimeki Memorial". Cette fois, il récidive mais pour un jeu différent, ZOE. Il en assure aussi la direction avec, au-dessus de lui, un certain Hideo Kojima (entre autres Metal Gear)! Kojima



nous a dit qu'il ne voulait pas assurer le développement de ZOE, car il ne se sentait pas apte à faire des jeux de robots. Mais il a promis que s'il n'était pas capable de jouer à ZOE, il arrêterait le projet!





Écoutez l'émission Fun Attitude  
du lundi au vendredi à 12 h 30  
et gagnez 2 fois 5 jeux !

# Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !



**MERCREDI 28 JUIN - SAMEDI 1<sup>ER</sup> JUILLET**

Une multitude de nouveaux modes de jeu : 25 circuits en mode 1 joueur, 1 en multijoueur. Affrontez-vous à 40 au sommet d'un immeuble (le dernier survivant gagne) ! Une véritable symphonie d'explosions : des collisions, les carrosseries s'enfoncent, les capots s'envolent, les pneus se déchirent et, bientôt, les splendides mécaniques ne sont plus que tôle en charpie. Un incontournable... et le paradis des chauffards.



**MERCREDI 5 JUILLET - SAMEDI 8 JUILLET**

Mêlant avec succès aventure, action, combat, jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de SF en 3D incroyablement réaliste : détaillé, des motion captures, visages en temps réel, plus de 120 personnages, nombreux effets spéciaux, une superbe musique composée en exclusivité par David Bowie... avec 4 heures de dialogue, expérimentez "réincarnation virtuelle". Un des projets de vidéo les plus ambitieux jamais réalisés.



**MERCREDI 19 JUILLET - SAMEDI 22 JUILLET**

Trois ans après le Hit mondial GoldenEye 007, la même équipe vous offre un nouveau sommet dans l'aventure et l'action ! En 2023 le dernier espoir de rédemption est détenu par la belle et dangereuse Joanna Dark. Votre mission : retrouver un scientifique kidnappé par des forces hostiles venues d'ailleurs. Vous entraînera-t-elle à quatre de la terre aux grattes-ciels de Chicago jusqu'à l'épave d'un vaisseau Alien dans les profondeurs de l'océan pacifique ? nombreux modes de jeux inédits et exclusifs : 1 à 2 joueurs, l'Expansion Pak vous permettra de jouer au mode aventure à 4 joueurs.



**MERCREDI 26 JUILLET - SAMEDI 29 JUILLET**

Dans un futur incertain, une histoire sombre mêlant les services secrets, la Guerre froide, d'autres questions politiques de la plus haute importance amène John Cord, à enquêter sur son passé. Ce sera votre quête : retrouver vos origines et découvrir ce qu'a été votre vie avant que cette maudite perte de mémoire ne vous frappe : 9 niveaux ingénieusement construits, une réalisation quasi cinématographique, des énigmes recherchées.

Tous les mercredis et samedis

dans tous les Micromania et sur écran géant  
un démonstrateur vous permet  
de découvrir tous les coups,  
toutes les techniques  
et toutes les astuces des meilleurs joueurs.



## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



**La Mégacarte**

Gratuite avec le premier achat !  
De nombreux privilèges avec la Mégacarte  
et 5% de remise\* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 f.  
Remise non applicable sur les Consoles

**Recyclez vos jeux !**

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !  
Micromania reprend\* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.

### LES MICROMANIA

- |  |  |  |   |  |   |
|--|--|--|---|--|---|
| <b>72 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN</b><br>C. Cial Ancher - 44230 - Sébastien sur Loire - <b>NOUVEAU</b>    | <b>72 MICROMANIA LE MANS SUD</b><br>C. Cial Carrefour - 72100 Le Mans - <b>NOUVEAU</b>   | <b>74 MICROMANIA AVIGNON SUD</b><br>C. Cial Michail - 84000 Avignon - <b>NOUVEAU</b> | <b>14 MICROMANIA CAEN</b> <b>NOUVEAU</b><br>C. Cial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 01 31 35 62 82 | <b>59 MICROMANIA VALENCIENNES</b> <b>NOUVEAU</b><br>C. Cial Auchan Petite Forêt - 59100 Valenciennes - Tél. 01 30 79 59 40 | <b>84 MICROMANIA ANTIBES</b> <b>NOUVEAU</b><br>C. Cial Auchan Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 92 71 00 00 |
| <b>P A R I S</b>   |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA FORUM DES HALLES</b><br>1, rue des Piroettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 78  | <b>1 MICROMANIA MONTMARTRE</b><br>126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07 |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES</b><br>des Champs - 84, av. des Champs-Élysées - Tél. 01 42 56 00 00          |  |  |   |  |   |
| <b>75 MICROMANIA OPÉRA</b><br>Passage Princes - 5, boulevard des Capucines - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93  |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA ITALIE 2</b><br>C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43              |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA ÉOLE</b><br>Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15                                 |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA MONTMARTRE GARE</b><br>Gare Montmartre - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04                      |  |  |   |  |   |
| <b>R É G I O N P A R I S I E N N E</b>   |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA VILLIERS-EN-BÎÈRE</b><br>C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33   |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA VÉLIZY 2</b><br>C. Cial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91                        |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA SAINT-QUENTIN</b><br>C. Cial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 43 25 23 |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA PLAISIR</b><br>C. Cial Plaisir - 77160 Plaisir - Tél. 01 30 07 51 87                         |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA MONTesson</b><br>C. Cial Carrefour - 77100 Montesson - Tél. 01 61 04 00 00                   |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA LES ULIS 2</b><br>C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04                     |  |  |   |  |   |
| <b>91 MICROMANIA ÉVRY 2</b><br>C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02                             |  |  |   |  |   |
| <b>14 MICROMANIA LA DÉFENSE</b><br>C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23      |  |  |   |  |   |
| <b>93 MICROMANIA BEL'EST</b><br>C. Cial Bel'Est - 93170 Bagneux - Tél. 01 41 14 15                           |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA PARINOR</b><br>C. Cial Parinor - 93006 Paris - sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39               |  |  |   |  |   |
| <b>93 MICROMANIA ROSNY 2</b><br>C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 23 00                |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA LES ARCADES</b><br>C. Cial Les Arcades - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 25          |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL</b><br>C. Cial Carrefour - 93100 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 04        |  |  |   |  |   |
| <b>94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE</b><br>C. Cial Belle-Épine - Niveau 1 - 95100 Bellevue - Tél. 01 48 70 71       |  |  |   |  |   |
| <b>94 MICROMANIA CRÉTIL</b><br>C. Cial Crétill - 94016 Crétill - Tél. 01 43 77 24 11                         |  |  |   |  |   |
| <b>94 MICROMANIA BERCY 2</b><br>C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61    |  |  |   |  |   |
| <b>94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY</b><br>Val de Fontenay - 94210 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 48 18 45        |  |  |   |  |   |
| <b>94 MICROMANIA CERGY</b><br>C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 30 10 38 81                    |  |  |   |  |   |
| <b>P R O V I N C E</b>   |  |  |   |  |   |
| <b>06 MICROMANIA CAP 3000</b><br>C. Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 00 00               |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA NICE-ÉTOILE</b><br>C. Cial Nice-Étoile - Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 42 01 00         |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA VITROLLES</b><br>C. Cial Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 54         |  |  |   |  |   |
| <b>1 MICROMANIA AUBAGNE</b><br>Auchan Barnaboud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 02 40 35                        |  |  |   |  |   |



# NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur [www.micromania.fr](http://www.micromania.fr)

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : déjà plus de 7000 questions/réponses sur plus de 500 jeux.

**NOUVEAU !**



L'actualité du jeu vidéo en instantané !

## CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !  
Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), Pharaon (PC), Code Veronica (DC).

## SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

## TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patches de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

**NOUVEAU !**

**Regardez moi dans les yeux**

**Los Infos Micromania**

**E3** Dossier sur le plus grand salon de jeux vidéo du monde

**Les Infos du 09-05-2000**

**ÉVÉNEMENT** Une nouvelle PlayStation - PS One 1 : Sony, c'est possible  
DIVERS - Microsoft démantèle : Gates se fait de la bile...

**Gran Turismo 2** Test modéré : Nouvelle version, nouveau test...

**Disque dur** : Sony vient de l'annoncer...

**DIVERS** - Sega se lance dans le mobile : Les sociétés Microsoft et Sega s'allient...

**Les Infos Précédentes...**

**A la une cette semaine**

**L'univers Pokémon**  
Comme promis, notre dossier spécial Pokémon s'écrit... Retrouvez les tests des jeux, les guides complets des versions rouge et bleu ainsi que les 10 cartes holographiques du jeu de cartes.  
(voir dossier spécial Pokémon)

**Colin McRae Rally 2**  
Les moteurs vibrent, les pneus crissent et dérapent, la vitesse atteint son paroxysme, voilà l'esprit Colin McRae Rally 2.0 !  
(voir test complet + photos)

**Ultima Online**  
Ultima online : Renaissance  
Dès son apparition en 1997, Ultima Online a pu conquérir le monde pour devenir le meilleur jeu de rôle en ligne...  
(voir test complet + photos)

**GluChu Rocket**  
Où ! Le jeu en réseau sur console existe, Sega lance un produit unique au monde : la possibilité de s'arrêter à près de 300 millions de joueurs au même jeu de chat et de la souris  
(voir test complet + photos)  
(voir appareil en série GluChu Rocket)

**Pokémon Stadium**  
Sont depuis quelques mois aux États-Unis, Pokémon Stadium s'est arrêté, pour parvenir au chiffre incroyable de 1 million de jeux vendus. Le titre des débuts, se dit-il légitimement... À ce niveau-là, on ne peut pas prétendre que ce soit dû au hasard.  
(voir test complet + photos)

**GAGNEZ 41 DES AVOIRS DE 1000 F**  
CLIQUEZ ICI

**714 SÉLECTIONS MORTIÈRES**

**SUR PLAYSTATION:**

- Goleadors
- Need for Speed 4 Porsche
- Legend Rally
- Destruction Derby Run
- Les Futures Series PS

**SUR DREAMCAST:**

- The Horned Soul
- Ecco le dauphin
- Silver
- Star Wars Racer
- Les Futures Series DC

**SUR PC:**

- Vampire
- Asheron's Call
- Microsoft Madness 2
- Grand Conquest
- Diablo 2
- Les Futures Series PC

**LES FICHES DES SÉRIES**

**SUR PLAYSTATION:**

- Colin McRae Rally 2
- Ray Racer 2000
- Gran Turismo 2 Ed. Lim.
- Resident Evil Survivor
- Monopoly V Football
- Street Fighter ex alpha 2
- Toutes les Series PS

**SUR DREAMCAST:**

- Evolution
- MUK 2
- Kombar Reunions
- Code Veronica
- VRally 2
- Toutes les Series DC

**SUR PC:**

- Arcadia
- Music 2000
- Ultima online Renaissance
- Roland Games 2000
- Stardancer
- Toutes les Series PC

## GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les jeux que vous voulez acheter... gagnez peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons Réduction 100 F

## E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

## 10 PlayStation 2 à gagner !

Pour gagner chaque mois 2 PlayStation 2, c'est simple !  
Visitez notre site... et laissez-nous votre e-mail... votre numéro de MEGACARTES !  
Chaque mois deux Micromanes seront tirés au sort et recevront une PlayStation 2 le jour de sa sortie officielle en France le 26 octobre !

# www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu vidéo

- 13 MICROMANIA LA VALENTINE**  
C. Cital La Valentine - 13001 Marseille - Tél: 04 91 35 77 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN**  
C. Cital Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél: 04 95 05 33 45
- 21 MICROMANIA DIJON**  
C. Cital La Vallée d'Or - 21000 - Tél: 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE**  
C. Cital Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél: 05 61 76 70 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER**  
C. Cital La Polygone - 34000 Montpellier - Tél: 04 67 20 14 14
- 44 MICROMANIA NANTES**  
C. Cital Beaulieu - 44000 Nantes - Tél: 02 51 77 94 96
- 45 MICROMANIA ORLÉANS**  
C. Cital Carrefour - 45000 Orléans - Tél: 02 38 42 42 42
- 46 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE**  
C. Cital Auchan Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél: 02 38 22 12 38
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
C. Cital Carrefour - 51000 Reims - Tél: 03 26 84 32 76
- 51 MICROMANIA NANCY**  
C. Cital Carrefour - 54000 Nancy - Tél: 03 83 71 81 88

- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT**  
C. Cital Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél: 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCO**  
C. Cital Auchan - 59223 Roncq - Tél: 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS**  
C. Cital Auchan - 59115 - Tél: 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA LILLE**  
C. Cital Eural - RDL - 59117 Lille - Tél: 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2**  
C. Cital Auchan - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél: 03 20 05 57 58
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE**  
C. Cital Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél: 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-CODAUT**  
C. Cital Auchan - 62950 Noyelles - Tél: 03 21 20 59 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG**  
C. Cital Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél: 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH**  
C. Cital Auchan - 67400 Illkirch - Tél: 03 88 40 28 20

- 68 MICROMANIA MULHOUSE**  
C. Cital Le Napoleon - 68110 Mulhouse - Tél: 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ECULLY**  
C. Cital Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél: 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
C. Cital La Part-Dieu - 69600 Lyon - Tél: 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE**  
Galerie Auchan - 69600 Lyon Saint-Pierre - Tél: 04 72 47 55 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS**  
C. Cital St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis-Laval - Tél: 04 72 02 92 92
- 72 MICROMANIA LE MANS**  
C. Cital Auchan Chapelle St-Aubin - 72560 La Chapelle St-Aubin - Tél: 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY**  
C. Cital Auchan Epagny - 74000 Annecy - Tél: 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**  
C. Cital St-Sever - 76000 St-Sever - Tél: 02 32 18 55 44

- 83 MICROMANIA MAYOL**  
C. Cital Mayol - 83000 Toulon - Tél: 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR**  
C. Cital Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél: 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON**  
C. Cital Carrefour - 84130 La Vaucluse - Tél: 04 90 31 11 11



MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE  
diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.





# PACK ET ACCESSOIRES POUR GAME BOY™

## Les accessoires se mettent aux couleurs de vos Game Boy™!



### PACKS BATTERIE Game Boy Color™ et Pocket™



- \*Le pack comprend :
- \*1 batterie pour Game Boy Color™
- \*1 adaptateur pour Game Boy Pocket™
- \*1 alimentation secteur
- \*Autonomie : 12 heures.

### CÂBLE LINK Game Boy Color™ et Pocket™



- \*Loupe anti-reflet avec grossissement 1,4 fois
- \*2 lumières permettent d'éclairer l'écran
- \*Fonctionne avec 2 piles de 1,5V (non fournies)
- \*4 coloris disponibles.



### LOUPE Game Boy Color™ et Pocket™

### LINK Packs Game Boy Color™ et Pocket™

- Le pack comprend :
- \*1 câble link
- \*1 alimentation secteur
- \*1 loupe éclairante
- \*1 sacoche de transport



### Packs Game Boy Color™ et Pocket™

- Le pack comprend :
- \*1 batterie
- \*1 adaptateur batterie
- \*1 câble link
- \*1 alimentation secteur
- \*1 loupe éclairante
- \*1 sacoche de transport

### MINI LIGHT Game Boy Color™ et Pocket™

- \*Design FUN!
- \*4 coloris disponibles
- \*Auto-alimentée
- \*Ne nécessite pas de piles.



### SACOCHES Game Boy Color™ et Pocket™



- \*Possibilité de jouer tout en laissant la console dans la sacoche
- \*Rangement pour jeux et accessoires
- \*4 coloris disponibles.





# NEWS



Que de surprises, ce mois-ci! Sony montre la PSone et Delphine dévoile Moto Racer World Tour (avec en guest-star, le champion Olivier Jacque, en photo ci-contre), on ne sait plus où donner de la tête. Pendant ce temps, les développements de jeux Playstation 2 sont dévoilés peu à peu. Microsoft et Nintendo se complaisent dans la discrétion. Enfin, vieux motard que jamais...

PlayStation



## TROP TOP !

■ **TOP 10 DES SORTIES.** (période du 17 avril au 21 mai au Japon)

- 1 - Zelda Gaiden (N64): 420 000
- 2 - Breath of Fire IV (PS): 240 000
- 3 - Powerful Proyakku 2000 (N64): 145 000
- 4 - Evergrace (PS2): 75 000
- 5 - Yamato (PS): 43 100
- 6 - Metal Gear Ghost Babel (GBC): 43 000
- 7 - Fever 2 (PS): 35 400
- 8 - Rockman Dash 2 (PS): 35 000
- 9 - Brave Saga 2 (PS): 30 000
- 10 - Power Stone 2 (DC): 28 000

■ **LES FLOPS.** (période du 17 avril au 21 mai au Japon)

- 1 - Option Tuning Car Battle (PS): 4 071
- 2 - Marionnette Company II (DC): 5 679
- 3 - Oohbakyun (PS): 5 964

■ **L'ÉTAT DES VENTES DE CONSOLES EN 1999.** (de mars 99 à mars 2000; chiffres Famitsu):

- Dreamcast dans le monde: 5,8 millions (dont Japon: 2 millions, et USA + Europe: 3,8 millions).
- Playstation dans le monde: 72,92 millions (dont Japon: 17,4 millions, et USA + Europe: 55,52 millions).
- PS2 au Japon: 1,4 million.
- Nintendo 64 dans le monde: 31,13 millions (dont Japon: 5,3 millions, et USA + Europe: 25,83 millions).
- Gameboy dans le monde: 96,57 millions (dont Japon: 28,15 millions, et USA + Europe: 68,42 millions).
- Wonderswan au Japon: 1,4 million.
- Neo Geo Pocket dans le monde: 900 000 (dont Japon: 550 000, et USA + Europe: 350 000).

■ **PREMIERS BAISERS.** A en croire des bruits internes en provenance de Nintendo, parmi les tout premiers jeux à sortir pour la Dolphin, on pourrait trouver les quelques titres qui suivent: Mario, Mario Kart, GoldenEye, Metroid et Pokémon. Que de l'inédit...

# Playstation qui retrécit,

**Le 8 juin, SCEI a frappé un gros coup. Dans le cadre feutré du Prince Hotel de Shinagawa au Japon, le P-DG de SCEI en personne, Ken Kutaragi, a présenté ses nouveautés...**

**K**en Kutaragi a dévoilé le fameux disque dur externe et l'adaptateur Ethernet de la PS2 pour la version japonaise. Le premier servira de mémoire cache pour la navigation Internet ■ de support de stockage. Des applications seront prévues, qui donneront à la PS2 des fonctions d'ordinateur. SCEI envisage à terme de se servir du couple PS2 + HDD pour en faire une centrale multimédia. On pourra télécharger des émissions télé et des démos de jeux PS2. Mieux, il sera possible de récupérer des données sur les sites des magasins. Le HDD sera disponible en plusieurs capacités (on parle de trois versions). Pour les développeurs, c'est un casse-tête, car ce choix complique leurs affaires, d'autant plus que les PS2 américaines et européennes seront encore différentes.

## Gros débit

La seconde extension concerne l'accès à Internet à gros débit (câble ou ADSL). Là, tout dépend de l'évolution du réseau sur le territoire japonais. Sony montrait aussi un câble de connexion avec les téléphones portables, qui sera commercialisé à bas prix. Les Playstation 2 pourront ainsi communiquer entre elles par ce réseau. Pour le moment, il ne

supporte que Docomo (le plus gros réseau de téléphone portable au Japon).

## Playstation transportable

Kutaragi ne s'est pas arrêté en si bon chemin et a enchaîné avec la fameuse PS portable, baptisée "PSone". C'est une Playstation 1 simple, mais plus compacte et plus légère. Le changement est ailleurs. En option, un écran TFT sera commercialisé au printemps 2001 pour transformer la machine en véritable PC-Engine LT. SCEI prévoit à terme une alimentation par l'allumecigares des voitures ou par des batteries (on n'en sait pas plus). Pour les mordus de jeu, cette nouvelle a de quoi faire saliver. A l'heure actuelle, cette nouvelle PS reste une console de salon, en raison de son alimentation. Sony étudie un modèle avec des batteries, mais le prix de vente de la console serait encore beaucoup trop élevé: 15 000 yens sans l'écran (environ 1 100 francs), et donc beaucoup plus avec (on parle également de 15 000 yens pour cette option). Il reste un problème sur la PSone: la disparition de la prise Link constitue un mystère. En tant que console transportable, vous ne pourrez pas l'emmener chez un ami pour jouer en Link. C'est d'autant plus incompréhensible lorsqu'on la

compare avec la bonne vieille Gameboy qui, elle, est équipée de cette prise. Enfin, remarquons que la sortie de la PSone coïncide avec celle de Final Fantasy IX. Les deux produits créeront une belle synergie, qui devrait relancer le marché de la PS au Japon. De son côté, Enix se frotte les mains aussi, car son Dragon Quest VII peut à nouveau viser les 4 à 5 millions d'exemplaires dès son premier mois de sortie!

## Encore de beaux jours

Bref, SCEI a fait une nouvelle fois preuve de créativité et d'une présentation très pro. On peut toutefois se demander pourquoi Sony décide de relancer un format d'ancienne génération, qui risque de concurrencer la PS2. Selon certains analystes, c'est le signe que la PS2 ne sera pas rentable dans l'im-médiat. SCEI étudie aussi la possibilité d'inclure la puce d'émulation de la PS1 (celle de la PS2) dans divers appareils audio, vidéo et informatique. Il sera ainsi plus facile de jouer à la Playstation dans les hôtels et dans les avions. La compatibilité avec le format deviendrait ainsi universelle. C'est bien la volonté de Sony: imposer son standard, comme ce fut le cas pour le MiniDisc et dans une moindre mesure les tubes Trinitron pour les moniteurs.



Une prothèse et des gros câbles. Pas très élégant tout ça...



Avec le HDD qui maintient la PS2, plus besoin d'acheter les pieds !

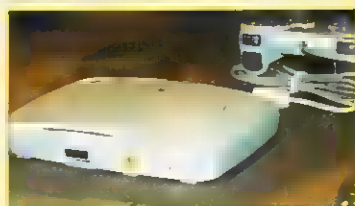


Le HDD reprend le logo de la console. Toujours aussi illisible !



# PS2 qui grossit

En Europe, la PSone sortira aux alentours de septembre. Au Japon, le prix de l'écran reste encore inconnu. Pour l'instant, les rumeurs sont inquiétantes: l'écran tout seul coûterait le même prix que la console: 15000 yens!



Au dos, la PSone n'a plus que la sortie RGB et une alimentation. Adieu le Link et le port parallèle I/O.



Kutaragi, transformé en super VRP pour la PSone.



Les faux jumeaux Playstation, l'un à côté de l'autre.

Pour avoir une idée de la taille de la PSone, comparez-la au Dual Shock.



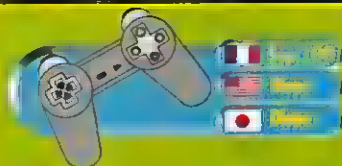
## SPECIFICATIONS DE LA PSONE

- Prix : 15 000 yens HT.
- Dimensions : 193 x 38 x 144 mm.
- Poids : 550 g.
- Date de sortie : 7 juillet 2000.
- Entrées et sorties : port pad (2), port carte-mémoire (2), sortie Multi AV (prise vidéo de la PS), alimentation.
- Formats : CD-Rom PS et CD audio.
- Contenu de la boîte : la console, un pad Dual Shock, un câble vidéo, alimentation externe.
- Spécifications : identiques à la PS.
- Nom de code : SCPH-100.
- Dual Shock : version légèrement relookée, code SCPH-110.

## PARASITE EVE 2



**A**ya est de retour, et malheureusement, les méchants monstres qui la poursuivaient le sont aussi. Deuxième numéro oblige, ils sont encore plus dégoûtants et plus agressifs. L'action se passe cette fois-ci sur la Côte Ouest des Etats-Unis, pas loin de Los Angeles. Testé dans C+ 97 (93%), Parasite Eve 2 débarquera en France, entièrement traduit en gaulois.



## FRITONS

■ **CAPCOM 2000 BUSINESS CONFERENCE.** Lors de cette conférence qui s'est tenue le 6 juin au Japon, Capcom a montré sa volonté de s'orienter vers les jeux en réseau sur Dreamcast, avec Net Tennis, Rival School Justice, Spawn, Super Street Fighter II et Vampire. L'éditeur a aussi affirmé son positionnement multi-plateforme. Des projets de développement existent sur toutes les consoles actuelles et à venir. Le japonais veut aussi "uniformiser" ses projets. Les jeux développés simultanément ne sortiront qu'avec un décalage très court sur toutes les consoles. Mais, pour cela, Capcom devra se baser sur les spécifications des consoles les moins puissantes: moins de polygones sur DC et faiblesse de la mémoire vidéo pour la PS2. De plus, les jeux n'exploiteront pas les points forts de chacune. Capcom prépare aussi Bio Hazard sur PS2, aux environs de l'été 2001, et un projet de Bio Hazard Online, où plusieurs joueurs pourraient prendre part à l'aventure en même temps. Sur la photo, on peut reconnaître le génie de Capcom, Yoshiki Okamoto.

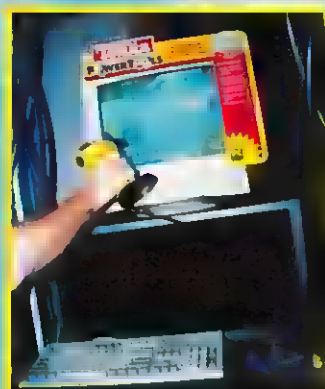


■ **POKÉMON CHAMPIONSHIP 2000.** Le 1<sup>er</sup> juillet 2000, la grande finale de ce tournoi sur Pokémon se tiendra au Parc des expositions de la porte de Versailles à Paris. Ce rendez-vous élira les trois meilleurs Français sur Pokémon Stadium (N64). Ils auront la chance d'aller participer à la finale européenne, à Londres, le 2 septembre prochain.

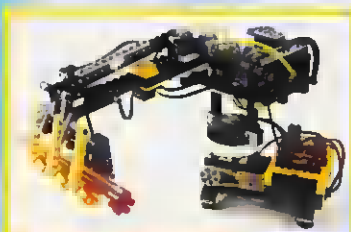


# SPÉCIAL KAE

■ **JOUETS HASBRO.** Les nouvelles gammes de jouets d'Hasbro sont très créatives. La gamme Tonka propose plusieurs CD-Rom éducatifs pour PC, avec des accessoires déments. Ce sont de gros jouets (comme des caisses enregistreuses ou une table à bricolage), qui se placent sur le clavier d'un ordinateur. Il suffit de lancer le CD-Rom pour jouer directement sur ces objets rigolos. Encore plus fort, le PowerTools propose carrément de travailler sur l'écran, via une perceuse-visseuse-ponceuse-colleuse. Pas de panique, les parents, ce n'est qu'un outil en plastique qui se pointe directement sur l'écran et qui est équipé d'une sorte de visée optique. Kael en trépigne de jalousie.

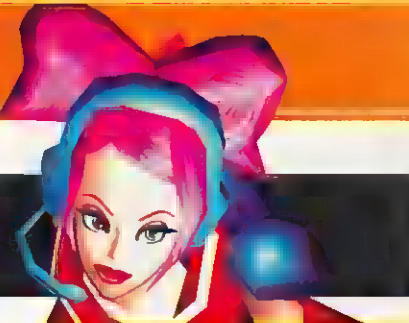


■ **LEGO MINDSTORMS.** C'est au tour de l'univers des Lego d'être envahi par les robots. La série Mindstorm propose carrément de construire des robots destinés à être reliés à un PC. Ces engins sont capables de rouler vers un objet, grâce à une webcam. D'autres modèles peuvent être télécommandés. Enfin, des répliques des engins de la Guerre des étoiles sont aussi au programme. On ne tient plus Kael...



## CONSOLES PUB !

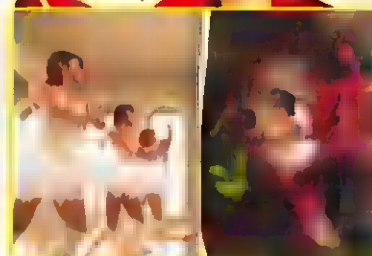
# Space Channel 5



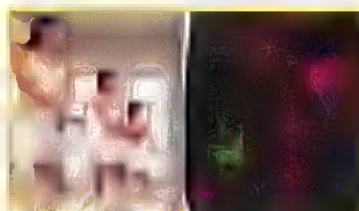
**L**e jeu délirant sur Dreamcast avec des jolies filles et des Martiens se devait d'avoir une pub à la hauteur. Dans la peau de la jolie Ulala, vous devrez empêcher les extraterrestres d'envahir la Terre en dansant en rythme, afin de les détourner de leurs buts initiaux. Comme quoi, ces Japonais sont vraiment frappés...



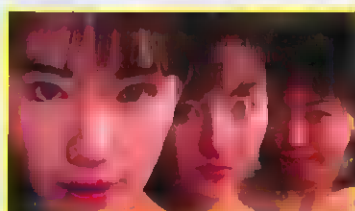
(Musique classique en fond sonore.)



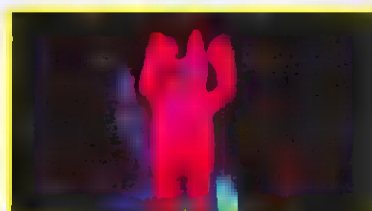
Biyoyong.



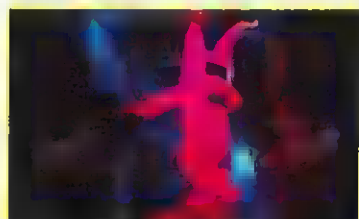
Tchu Tchu Tchu...



On va se les faire, les filles !



Up Down Up Down...



Tchu Tchu Tchu...



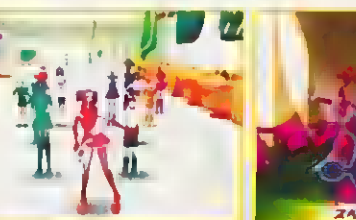
... Tchu Tchu Tchu...



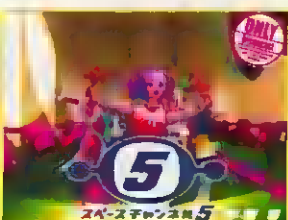
... Tchu Tchu Tchu...



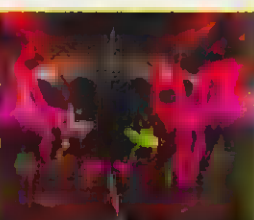
Vous aussi, devenez un roi du rythme...



... et repoussez les envahisseurs !



Space Channel 5 !



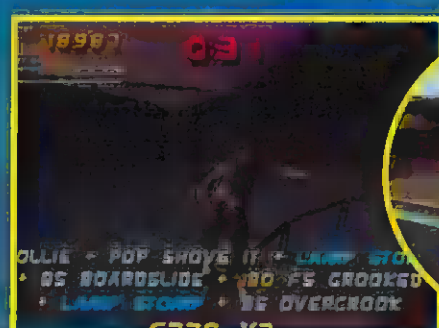
C'est un échec les filles ! Je ne peux plus m'arrêteeer !

# TONY HAWK'S PRO SKATER 2

**L**à suite du meilleur jeu de skate de la planète arrive fin septembre. Un concours international a été organisé par Activision (allez voir dans les tips pour plus de détail) pour fêter l'événement. Au

programme des réjouissances : une bande-son encore plus riche avec des auteurs racés, tels Public Enemy et Anthrax, un graphisme qui pète, et plus de rideurs (dont Steve Caballero). En fonction des points glanés, vous pourrez

augmenter les paramètres choisis de votre perso. Mieux, vous pourrez personnaliser votre propre skate-park.





Bloqué ?

astuces®  
jeux vidéo



Sauvé



08 36 68 32 64



3615 astuces®

Mise à jour en permanence, la base de donnée d'**astuces**® vous débloquera sur plus de 1 500 jeux vidéo consoles ou PC. Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale ou une forêt, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code qui rend les voitures plus rapides, **astuces**® est à votre service par minitel ou téléphone 7j/7, 24h/24.

astuces®  
jeux vidéo



## TOUT VA MAL

■ **CANADIAN STORY.** Nos amis les Québécois ont du caractère et le montrent. Le dernier jeu de Squaresoft, Vagrant Story, a attiré les foudres du gouvernement canadien, pour cause d'absence de notice en français. Résultat, la sortie officielle sur le territoire a été retardée de trois semaines.

■ **BYE BYE SNK EUROPE.** A peine installé, SNK Europe fermera bientôt ses portes. Du coup, la Neo Geo Pocket Color ne sera plus distribuée par SNK officiellement, ni les jeux d'ailleurs. A Consoles+, c'est avec un gros chagrin que nous avons appris cette fâcheuse nouvelle.

■ **NINTENDO DANS LE COLLIMATEUR.** La Commission européenne a tapé sur les doigts de Nintendo Europe, en raison de ses pratiques commerciales douteuses. La Commission reproche à oncle Pikachu de cloisonner les marchés et d'entretenir des différences de prix inacceptables. Les revendeurs sont obligés de se fournir dans leurs pays respectifs, et Nintendo prohibe l'importation parallèle (et donc l'exportation). Du coup, la Commission est mécontente.

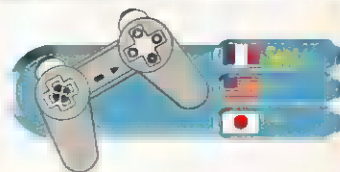
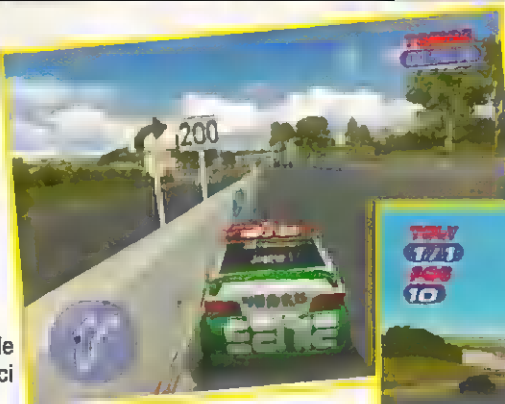
■ **SAUVER JOHN CORD.** Pour la promotion de son nouveau titre, De Sang Froid, Sony a lancé un site original. Vous pourrez y signer une pétition pour libérer le héros du jeu, John Cord, condamné à mort par des méchants Russes. Le site pastiche allégrement le genre, et la seule signature visible de Playstation est la présence des boutons Croix, Carré, Triangle et Rond, en tout petit, en bas de page. <http://www.johncord.com/>

■ **NOMAD SOUL.** The Nomad Soul sur Dreamcast, testé dans C+99: 89%, n'est pas sorti à la date prévue, c'est-à-dire fin mars en France. Ne vous étonnez donc pas de son absence des étagères, puisqu'il n'est arrivé que récemment, le 23 juin.

## WORLD TOURING CAR

# La dernière ligne droite

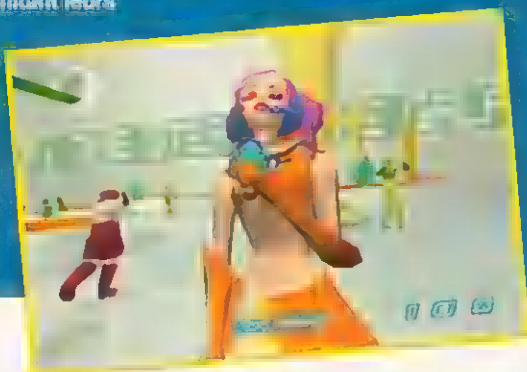
**W**orld Touring Car avance tranquillement, et est à présent à plus de 90% de son développement. Les 23 circuits autour du monde et les 40 voitures de GT sont toujours au programme. Les effets spéciaux ont enfin été intégrés, ainsi que les différentes vues, dont celle de l'intérieur du cockpit. Le souci du détail va même jusqu'à l'emplacement du siège pilote. A droite pour les anglaises, et à gauche pour les françaises. Codemasters soigne son bébé, et après un excellentissime Colin McRae Rally 2.0 (que nous qualifierons de meilleur jeu de rallye sur PS), l'éditeur anglais compte bien placer WTC en bonne position dans sa catégorie.



## SPACE CHANNEL 5

**L**ors de sa sortie au Japon, ce jeu étonnant avait fait des ravages. La sortie européenne risque de provoquer le même raz de marée de fous rires. Dans la peau de la présentatrice vedette de Space Channel, Ulaia, votre but sera de renvoyer chez eux les extraterrestres, en imitant leurs chorégraphies. Ces derniers s'expriment par onomatopées, qui évoquent des mots anglais: up, down, left et right. Quand votre tour arrive, il

faudra reproduire en rythme leurs pas. Attention, quand ils laisseront le mot "shoot" s'échapper, dégainez et tirez-leur dessus. Quelques otages viendront semer la panique dans les boutons, mais, à part ça, ce jeu délirant a déjà conquis Gila et Kael.









# SEGA FORUM

■ **PASSPORT 3.** La troisième version du navigateur de la Dreamcast vient de sortir au Japon. Il y a moins de bouleversements que prévu. Passport 3.0 est en fait une préparation pour toutes les nouvelles extensions. Notez qu'à partir de cet été, le service Internet de ■ DC deviendra payant au Japon. Voici une liste des nouveautés de la mise à jour 3.0.

- Nouvelle interface graphique.
- Utilisation de l'heure Internet Swatch.
- Fonctions liées aux extensions DC à venir (Dream Eye, Swatch Time, Zip Drive, souris).
- Dream Library: il s'agit d'une sélection de jeux Megadrive et PC-Engine. Il suffit de se connecter sur le site indiqué et de charger le jeu proposé. Attention, une fois qu'on éteint la machine, le jeu disparaît. Pour y rejouer, il faudra le recharger, et, à chaque fois, passer par ■ caisse... Cette contrainte s'explique par des problèmes de licence et de droits. Dommage.
- Rubriques supplémentaires et personnalisation plus poussée.
- Résolution de quelques problèmes de sécurité.

■ **BLACK DC.** Une Black Dreamcast à l'horizon? Cette version spéciale de la console sera mise en vente en fin d'année, sur les marchés américain et européen, à la place du modèle actuel. Nous ne savons rien sur les éventuels changements de spécifications de ■ machine. Ce retour aux sources renoue avec une longue tradition de design en noir: Master System, Megadrive et Saturn.



## DREAMKEY 1.5

# Le brother de la Dreamcast

Depuis le 9 juin, Sega mène une campagne active autour de ChuChu Rocket! afin de promouvoir le jeu en ligne sur Dreamcast. Ce premier titre inaugure une longue série, tels les très attendus Black and White, Quake III et Phantasy Star OnLine.

**P**our être sûr qu'une majorité de possesseurs de Dreamcast y joue, Sega offre carrément ChuChu Rocket!. Pour le recevoir gratuitement chez soi, il suffit de se connecter sur la Dreamarena par l'intermédiaire de la console et de Dreamkey 1.0, puis de s'inscrire dans la rubrique correspondant. Les boutiques l'offriront également aux nouveaux acheteurs de console. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, vous trouverez dans la boîte de ChuChu Rocket!, la mise à jour de Dreamkey. Le navigateur Internet de la Dreamcast en est déjà à sa version 1.5. Sans compter l'interface simplifiée, certaines commandes ont gagné des noms plus compréhensibles. Enfin, mais cela ne nous concerne pas, les Espagnols et les Allemands pourront naviguer dans leur langue maternelle.

### Petits plus

Le portail Dreamarena est à présent pourvu de plusieurs petits jeux en ligne, jouables directement sur le site. Il s'agit de batailles navales, de Puissance 4 et de puzzles, jeux universellement connus ■ simples. Pour l'instant, la connexion étant limitée à 33600 bauds, c'est plutôt lent. Les forums de discussion sont assez fréquentés, avec des thèmes variés, abordant d'autres sujets que le jeu vidéo. Les pages s'affichent à une vitesse honorable. Par contre, si cette connexion à Internet satisfait les débutants, elle reste limitée.

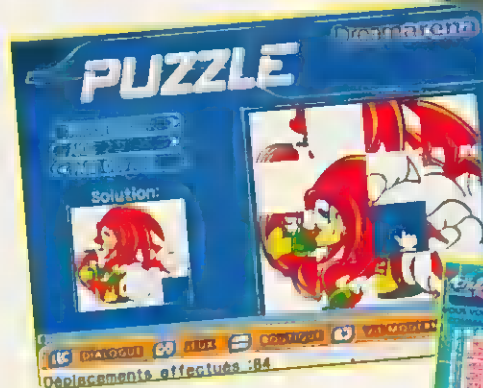
### Pas assez baud

L'interface avec la manette est toujours aussi contraignante. Les touches du clavier virtuel sont resté classées par ordre alphabétique. Ensuite, oubliez l'accès aux sites qui nécessitent des "plugins" récents. Ce sont des extensions qui ajoutent de nouvelles fonctions. Par exemple, RealPlayer n'est pas encore implémenté, et la version Flash de Dreamkey n'est compatible qu'avec la version 3.0, alors que la plupart des sites en sont à la version 4.0. Le Javascript n'est pas encore au point,

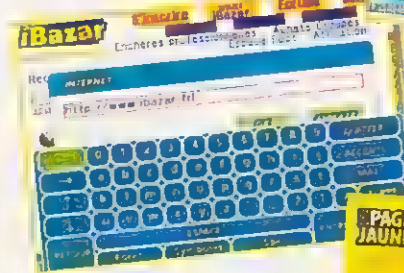
avec quelques plantages malencontreux. Malgré ces erreurs de jeunesse, la connexion Internet de la Dreamcast reste un moyen privilégié pour découvrir le "ouèbe", pour pas cher, et sans se prendre la tête... en attendant la version 2.0 qui sortira à ■ rentrée.



Quelques jeux sont disponibles, directement jouables en ligne.

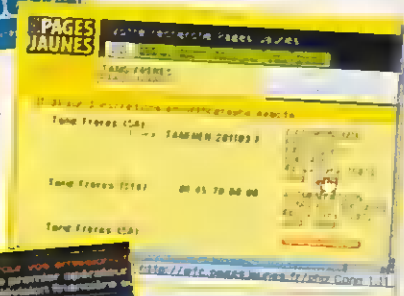


Quand vous insérez Dreamkey 1.0, le bon de commande pour ChuChu Rocket! est bien en évidence.



Le clavier virtuel est resté rangé par ordre alphabétique.

Sur les Pages jaunes, les plans et les photos ne peuvent pas être affichés, à cause des fonctions Javascripts pas encore au point.

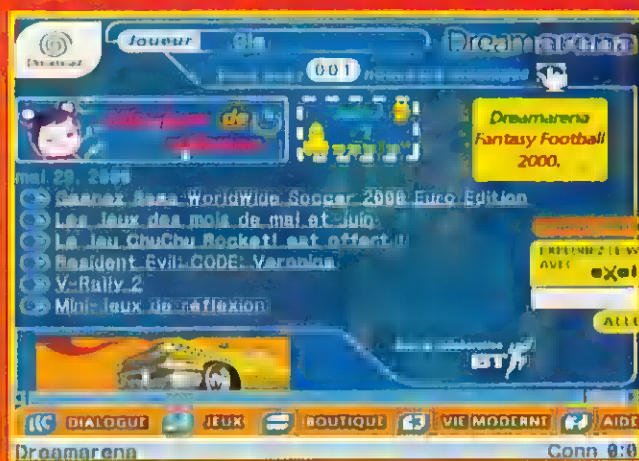


Regarder la télé sur le Web n'est toujours pas possible avec la Dreamcast.



# POUR VOUS, LES KÉKÉS

**V**oilà quelques conseils pour ceux qui se connectent la première fois. Afin de profiter pleinement de la connexion Internet et éviter de s'énervier sur le pad, il est indispensable de se procurer le clavier de la Dreamcast. Il permet de saisir les signes plus facilement, sans passer par l'interface spatiale du pad. C'est très utile, surtout pour entrer les adresses à visiter, par exemple.



## Pour se connecter

branchez d'abord le modem de la console à une prise téléphonique. Donnez Dreamkey à manger à la console. Une fois la console allumée, choisissez de vous inscrire (sous le drapeau français). Dans le menu suivant qui s'affiche, sur la rubrique Modem, choisissez Tonalité (c'est ce qui est le plus répandu). La rubrique Ligne Extérieure sert à ceux qui ont besoin de composer un numéro pour les

appels sortants. Ensuite, acceptez tous les avertissements et conditions générales imposées.

A la page de demande d'informations, entrez vos coordonnées. L'adresse saisi entrera en compte pour choisir le point d'accès. Alors, évitez les lieux farfelus, vous risqueriez de payer une facture de téléphone tout aussi grotesque. De plus, si

vous voulez recevoir ChuChu Rocket!, vous avez intérêt à être

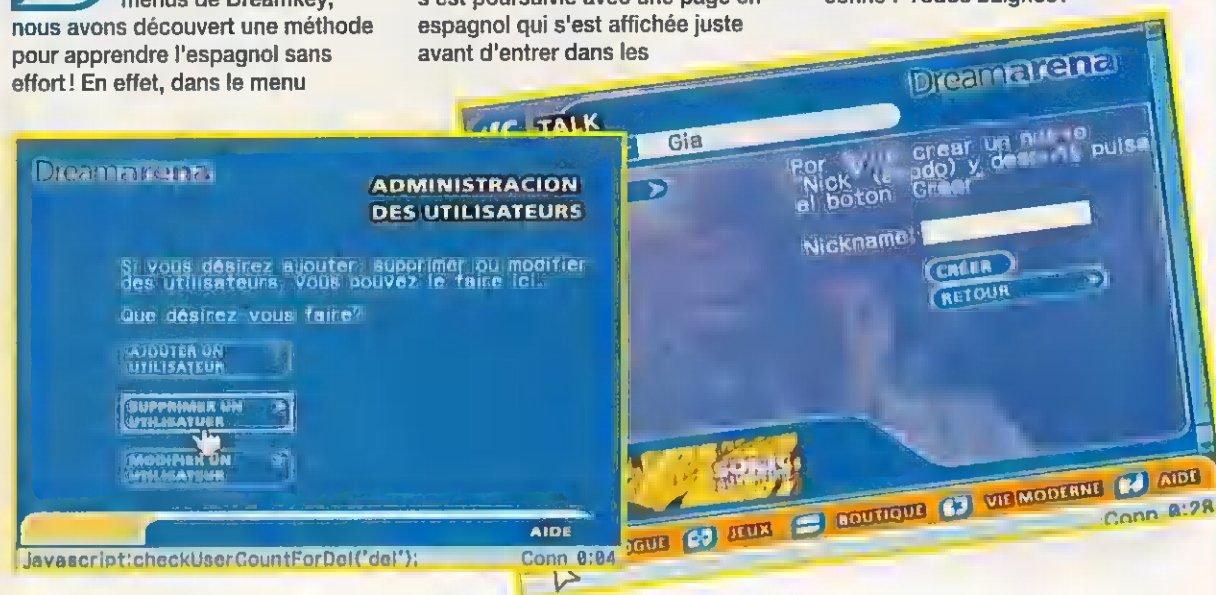
sincère. Le VM sera demandé pour enregistrer la configuration. Ça y est, vous êtes sur la Dreamarena. Désormais, à chaque connexion, le navigateur vous informera des dernières nouvelles en provenance de Sega, et de la présence de messages qui vous sont destinés. Pour y accéder, cliquez soit sur le lien, sur la page de la Dreamarena, soit par le biais des onglets accessibles par L et R. Votre e-mail sera de type "votrenom@fr.dreamcast.com", et vous en aurez même droit à ping!

## NO HABLA ESPANOL

**B**onush caché! Subtilement camouflée dans les menus de Dreamkey, nous avons découvert une méthode pour apprendre l'espagnol sans effort! En effet, dans le menu

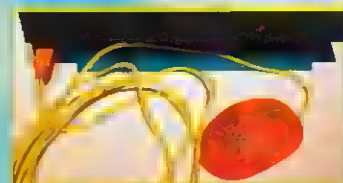
ADMINISTRACION, vous pourrez "supprimer un utilisateur". La leçon s'est poursuivie avec une page en espagnol qui s'est affichée juste avant d'entrer dans les

forums de discussion... Condos de kiki tortillas? Nicolas sonne? Todos baños!



## TECHNO

■ **LE MULOT.** SCEI a profité de la présentation d'un jeu "grand public" au Japon pour nous montrer sa souris. Elle se branchera sur le port USB de la Playstation 2. D'autre part, SCEI a aussi annoncé que toutes les souris au standard USB seront également compatibles avec la PS2.



■ **EASY RIDERS.** Selon les premiers développeurs au travail sur la Dolphin, la programmation serait d'une simplicité déconcertante. L'image souvent donnée est la suivante: le pire des programmeurs sur Dolphin obtient, les doigts dans le nez et les mains dans les poches, un résultat équivalent à un bon sur PS2. De plus, Nintendo a décidé de viser une cible bien plus âgée cette fois. Pour les enfants, c'est déjà gagné avec les Pokémon.

■ **ZAPPETTE.** SCEI a annoncé la sortie, au Japon, dans le courant de l'été, d'une télécommande pour sa PS2. Cette décision (qui était prévue depuis les débuts de la console) a été accélérée suite aux innombrables plaintes des utilisateurs, qui en ont marre de recourir à la manette pour visionner des films.

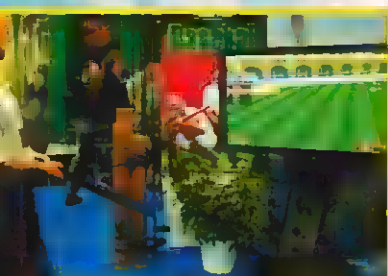
■ **PS2 SUR LE QUEBE.** Une société américaine a annoncé la mise au point d'un driver permettant à la PS2 de se connecter à Internet grâce à une carte modem PCMCIA 56 k. On ne connaît pas encore les détails de l'installation, mais, actuellement, ce procédé est à la mode au Japon. De plus en plus d'éléments équipés de prises USB ou Firewire pourront se connecter à la console, comme des lecteurs de disquette, des disques durs, des graveurs, etc.



## SIMULATION

### ■ BASE-BALL INFORMATIQUE.

Sur PC, des accessoires complètement fous sont actuellement à l'étude. Ainsi, dans la gamme Real Feel Sports de Miacomet, vous pourrez jouer au base-ball avec une véritable batte



électronique munie de capteurs et reliée à l'ordinateur. Placez-vous en position, et shootez quand la balle arrive. Attention quand même à ne pas balancer l'objet sur votre bel écran...

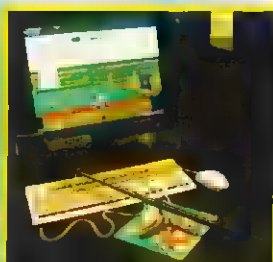
### ■ GOLF INFORMATIQUE. Toujours selon le même principe, il y a

aussi le club de golf muni de capteurs et relié à un PC. Celui-ci fonctionne avec un "tie" électronique placé au sol. Balancez bien



les mouvements en fonction de la force à adopter. Les grands gestes sur le green sont bien sûr à bannir.

■ BILLARD INFORMATIQUE. Enfin, il y a aussi la simulation de billard, avec une véritable queue! Il suffit de la diriger dans l'espace virtuel du jeu avec la souris. Pour taper la bille, placez le bâton dans le creux à roulette prévu à cet effet, et le tour est joué. Il ne manque plus que la fumée pour se croire dans une véritable salle de billard.



## CONSOLES PUB !

# Zelda 2

**E**trange, vraiment étrange. La publicité pour Zelda Mujura no Kamen sort des sentiers battus. On y voit la Lune s'approcher d'un bâtiment qui vibre

de plus en plus. L'intérieur de l'appartement est comme pris sous un tremblement de terre. Autour du joueur, un esprit malin apparaît et disparaît en laissant l'écho d'un rire

inquiétant. Le joueur éprouve de plus en plus de terreur. En conclusion du spot, ce message survient: "N'avez-vous jamais ressenti la terreur de la Lune?"



# MAT HOFFMAN'S PRO BMX

**A**ctivision recycle le moteur Tony Hawk's Pro Skater. Le premier à en bénéficier est Mat Hoffman Pro BMX, une grosse pointure de la discipline, puisqu'il a été sacré champion du monde neuf fois dans sa vie. Comme le titre du jeu l'indique, il s'agit d'une simulation de BMX, c'est-à-dire de vélo sur lequel on fait des acrobaties. Le jeu ressemblera à son modèle, et proposera plus d'une centaine de figures différentes. On pourra jouer deux en écran split. Les plus créatifs pourront modeler leurs propres circuits dans l'éditeur.





## ALEX LEDERMANN EQUITATION PASSION

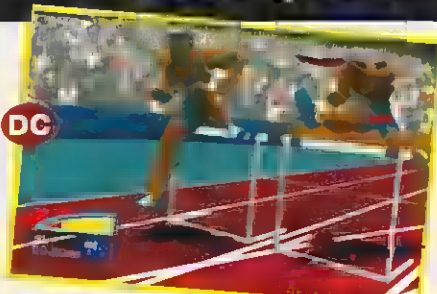
**L**a passion des chevaux vous anime ? Ce jeu d'Ubisoft se propose de l'assouvir à moindre frais. L'écurie, le manège et tout le matériel sont fournis avec le jeu. Pas besoin d'aller tâter du fumier pour galoper dans les prés. Vous pourrez brosser votre cheval, lui donner à manger, et ensuite, participer aux compétitions. Là, c'est le dressage qui fera la différence, avec les sauts d'obstacle, les pas à adopter en fonction des circonstances, et le salut à incliquer à votre meilleur ami. Un jeu surprenant !



SYDNEY 2000

## Prêt pour les JO !

**C'**est Eidos qui a récupéré la licence officielle des Jeux olympiques, et voici le jeu qui en tirera profit. Les disciplines proposées seront très nombreuses, allant du 100 m au lancer de marteau, du triple saut à la natation, et du kayak au tir à carabine (mais pas en même temps). Trente-deux pays seront représentés. Et pour bénéficier au mieux de l'engouement provoqué par l'événement, le jeu sortira deux semaines avant le début des festivités.



## LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

"— un peu d'élan et hop je saute..." **vlan**  
 "— super, une trousse de soins. Ah, non, une grenade..." **boom**  
 "— ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir!" **couch**  
 "— allez, un p'tit looping, j'ai la place." **vautr**  
 "— boaf fastoche ce niv..." **vlan** "— ouah un passage secret!" **chbing**  
 "— c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, génial..." **crac**  
 "— même pas besoin de freiner dans ce virage." **vautr**

## NE MOUREZ PLUS! CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 **ASTU**  
3615 **SOLU**

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE  
D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

## NE MOUREZ PLUS! CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone

**08 926 88 926**

24h/24, composez le

**08 926 88 926**

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES  
QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !



# BUSINESS

## ■ MIYAMOTO LE CHEF.

Miyamoto (l'heureux papa de Donkey Kong, de Mario et de Zelda) vient d'être nommé à la direction de Nintendo of America, là où est conçue la future Dolphin. Il remplace ainsi Arakawa, qui prendra en charge l'aspect business du projet. Nintendo veut ainsi mettre à un poste prédominant l'homme qui connaît le mieux la machine pour que cette dernière se développe avec un maximum de chances. N'oublions pas que le Maître est en charge personnellement de la création de la manette, et qu'il supervise évidemment le développement des jeux à venir. Bref, pour la première fois, un créateur va avoir un poste prépondérant dans le lancement d'une console aussi importante pour l'avenir de la firme japonaise.

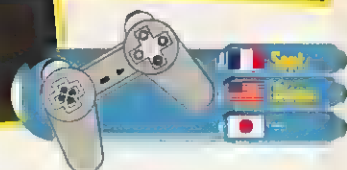
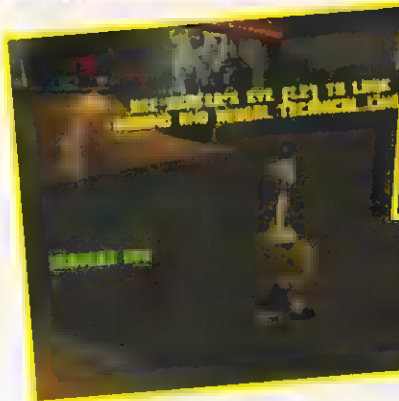
■ **PS3.** La PS3 serait-elle déjà d'actualité? C'est en tout cas ce que le président de SCEI a laissé entrevoir lors d'une interview au Japon. La PS3 pourrait voir le jour en 2005 sous plusieurs configurations. Chacune s'adapterait à différentes utilisations, de la console de jeu vidéo à l'ordinateur de type familial. Encore plus fort, la PS4, basée sur l'Emotion Engine 4, servirait dans des stations graphiques. Quant à la PS5, on vous raconte pas...

■ **PS2 COMME 3DO.** SCEI a annoncé l'ouverture de la plate-forme PS2 à d'autres constructeurs. SCEI accordera des licences (moyennant paiement de royalties) pour le CPU et le processeur graphique de la PS2. De plus, le Japonais va agrandir très sensiblement son usine de processeurs, en développer d'autres pour toucher un large panel d'appareils électroniques. Sony se lance donc dans le marché hyper encombré des microprocesseurs. De cette façon, SCEI veut faire baisser le coût de production de ses composants et élargir la plate-forme PS2.

## GRIND SESSION

# Glande Session

**P**ar rapport à Tony Hawk Pro Skater, nous dirons que Grind Session est plus orienté simulation. On pourra y jouer en vue subjective, dans la peau du skateur, afin d'étudier les meilleurs enchaînements artistiques. Plusieurs challenges chronométrés vous permettront d'amasser des dollars pour améliorer vos performances. Enfin, une part importante est accordée au "respect" de chaque skateur dans son milieu.



# VIB RIBBON

**L**es plus vieux d'entre vous se souviennent très certainement de la Vectrex, une console capable d'afficher des images vectorielles

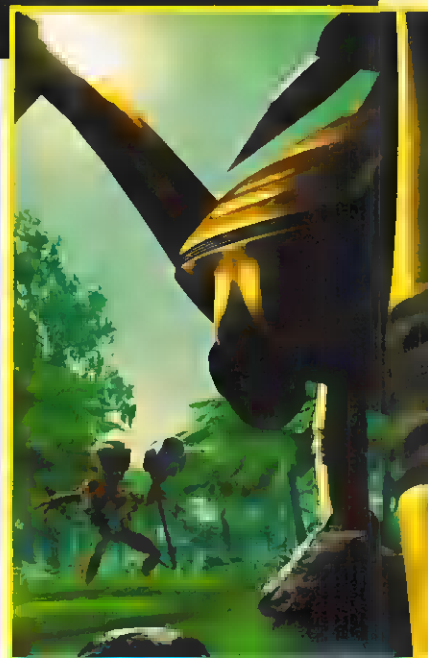
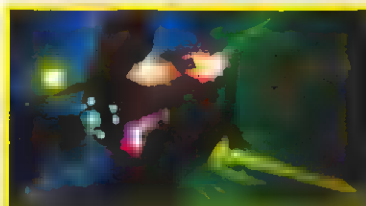
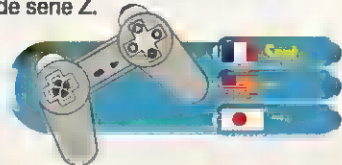
(pour faire genre 3D). Pour Vib Ribbon, toute la puissance de la Playstation a été utilisée pour reproduire cette qualité visuelle, en noir et blanc. Un petit lapin en fil de fer doit passer un certain nombre d'obstacles en musique. En fonction des formes à l'écran, il faudra appuyer sur la touche adéquate. Il sera possible de passer ses propres CD, pour échapper aux musiques bien kitsch. Encore un jeu à fumer.



## TERRACON

# Un nom à la c...

**L**out droit sorti d'un laboratoire de X-Files, le héros de Terracon ressemble étrangement à un Roswell à grands yeux. Dans ce jeu d'action 3D, le but sera de délivrer les planètes du système solaire de la mainmise de Terracon. Chaque planète renfermera quantité de secrets à découvrir. Et grâce à son laser, "Roswell" pourra reformer certains objets, comme dans les films de série Z.





# VOUS AVEZ LE PROJET D'OUVRIR UN MAGASIN

ULTIMA VOUS OFFRE  
**50.000 F**  
de stock pour vous aider à lancer votre activité !

Fort de 16 ans d'expérience, ULTIMA met son savoir-faire à la disposition de votre projet ! Avec l'arrivée des prochaines consoles (PlayStation 2, X-Box, etc), l'avenir des jeux vidéo n'a jamais été aussi rayonnant. C'EST POURQUOI, ULTIMA MISE AVEC VOUS POUR GAGNER ENSEMBLE ! Renseignez-vous vite sur cette véritable offre de partenariat exclusive valable jusqu'au 31 octobre 2000.

Tél. : 01 42 46 60 00 - Fax : 01 47 70 57 64 - e-mail : ultimamag@wanadoo.fr

**NOUVEAUX ULTIMA**  
BLAGNAC - CLUZES - SENS - ST GERMAIN EN LAYE  
BLOIS C.CIAL AUCHAN - CHAMPIGNY - GUERET

Promo d'été chez ULTIMA, prix imbattables

## PlayStation

Anna Kournikova's	149 F
Bloody Roar 2	199 F
Fishermans 3	269 F
Guardian of Darkness	149 F
Le monde des Bleus	199 F
Marvel VS Capcom	169 F
Metal Gear + Missions	199 F
FIFA 99	169 F
Mortal Kombat Trilogy	149 F

Moto Racer 2	169 F
Street Fighter EX	149 F
Tomb Raider III	169 F
Tomb Raider IV	249 F
Ridge Racer 4 + Jogcon	299 F
Spyro 2	199 F
Wipe Out 3	99 F
Gran Turismo "Le Mans"	
Collector	299 F

## Dreamcast

Expandable Millenium Soldier	199 F
Hydro Thunder	199 F
NBA Show Time	199 F
Tilik Style	199 F
Pati Pati	199 F
Vigilant 8	199 F

## Nintendo 64

Donkey Kong	399 F
Earthworm Jim	199 F
F-ZERO	99 F

## RONALDO V-FOOTBALL



349 F

## EURO 2000



349 F

## COLIN Mc RAY RALLY 2.0

PROMO  
ULTIMA  
299 F



# ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

### ■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GODELINS  
57, av. des Gobelins - 75013  
ASNIERES  
111, av. de la Marnie - 92600  
BRUNOY  
18, rue Pasteur - 91800  
NOUVEAU - CHAMPIGNY  
125, Bd de Champigny - 94100 SAINT-MAUR  
NOGENT / MARNE  
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130  
PUTEAUX  
25, bd Richard Wallace - 92800  
NOUVEAU - ST GERMAIN EN LAYE  
42/44, rue de Paris - 78100

01 47 07 33 00  
01 47 91 49 47  
01 69 39 55 82  
01 42 83 22 39  
01 53 99 10 10  
01 47 72 23 23  
01 30 61 47 47

### ■ PROVINCE

AJACCIO  
5, av. Benvenuti - 20000  
ANGERS  
"Les Halles" - Rue Baudouin - 49000  
ANNIECY  
Passage Gruffez - 74000  
ARBAS  
29, rue Gambetta - 62000  
AUCH  
36, rue de Lorraine - 32000  
AUXERRE  
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

04 95 20 25 81  
02 41 25 23 23  
01 56 72 45 00  
03 21 23 10 10  
05 62 05 32 62  
01 86 51 57 59

BASTIA  
2, rue de la Méséricorde - 20200  
BAYONNE  
58, rue d'Espagne - 64100  
BETHUNES  
C.Cial CORA Bruy La Buissonnière - 62700  
NOUVEAU - BLAGNAC  
4, rue Henri Matisse - 31700  
BLOIS  
27/29, rue Porte Chartraine - 41000  
NOUVEAU - BLOIS  
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000  
BREST  
C.Cial Carrefour - Brest trois - 29200  
BREST  
12, rue Louis Pasteur - 29200  
CAEN  
17-19, rue Arceus Comant - 14000  
CASTRES  
5, rue Fuzies - 81100  
CHALON/SAONE  
C.Cial Carrefour - 71100  
CHALON/SAONE  
10, rue du Change - 71100  
CHAMBERY  
4, rue St Antoine - 73000  
CHARTRES  
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000  
NOUVEAU - CLUZES  
17, grande rue - 74300

04 93 34 94 94  
03 59 25 56 31  
03 21 53 38 48  
03 61 71 65 53  
02 54 55 09 90  
02 54 55 09 90  
02 98 80 62 14  
02 31 86 84 84  
03 63 59 28 03  
03 85 93 45 08  
01 85 08 08 08  
04 79 60 40 73  
02 37 21 60 50  
04 50 96 68 51

COMPIEGNE  
10, rue des Bonnetiers - 60200  
DAX  
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100  
DIEPPE  
C.Cial Belvédère Auchan - 76200  
DOUAI  
194, rue St Jacques - 59500  
FLERS  
65, rue Domfront - 61100  
FOUGERES  
2, place de la République - 35300  
GAP  
45, bd de la Libération - 05000  
NOUVEAU - GUERET  
"Jeddy Toys", avenue du Maréchal Leclerc - 23000  
LA ROCHELLE  
14, rue du Pas du Minage - 17000  
LAVAL  
10, rue Vol de Moyenne - 53000  
LAVAL 2  
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000  
LENS  
C.Cial CORA Lens 2 - Vendin le Vieil - 62880  
LIBOURNE  
12, allée Robert Boulin - 33500  
LILLE  
C.Cial des Tanneurs - 59000  
LORIENT  
6, place des Halles St-Louis - 56100

03 44 40 48 97  
03 58 74 00 58  
02 35 84 74 14  
03 27 71 60 70  
02 33 64 39 44  
02 99 94 14 21  
04 92 56 03 13  
05 46 41 01 81  
02 43 53 36 80  
02 43 68 30 76  
03 21 42 62 63  
05 57 25 50 11  
03 20 12 98 99  
02 97 84 87 38

LYON  
58, cours Lafayette - 69003  
MARTINIQUE  
Parking Sita Pointe Simon - 97200 Fort de France - 1er 305  
METZ  
Galerie parking République - 1, av. Ney - 57000  
MONTARGIS  
3, rue du Bon Guillaume - 45200  
MURET  
R, place de la Paix - 31600  
NANCY  
Galerie St-Sébastien - 54000  
NANTES  
1, rue J.J. Rousseau - 44000  
NIMES  
2, rue des Gruffes - 30000  
NIORT  
1, rue St-Jean - 79000  
ORLÉANS  
1, rue Isaac Jogues - 45000 (près des Halles Chatelet)  
PAU  
1, rue du Docteur Simion - 64000  
PERPIGNAN  
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300  
RENNES-CESSON  
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35310  
RODEZ  
6, av. Victor Hugo - 12000

04 72 60 83 72  
03 96 71 80 85  
03 87 74 93 58  
03 27 71 60 70  
02 33 64 39 44  
02 99 94 14 21  
04 92 56 03 13  
05 46 41 01 81  
02 43 53 36 80  
02 43 68 30 76  
03 21 42 62 63  
05 57 25 50 11  
03 20 12 98 99  
02 97 84 87 38

ROYAN  
62, bd de la République - 17200  
SABLES D'OLONNE  
26, bis, rue Trévoit - 85100  
ST-BRIEUC-LANGUEUX  
C.Cial Langueux - 22360  
ST-ETIENNE  
5, rue de la République - 42000  
ST-MALO  
75 bis, bd des Tonnards - 35120  
NOUVEAU - SENS  
27, rue de la République - 89100  
SOISSONS  
4, rue St-Christophe - 02200  
STRASBOURG  
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000  
TROYES  
70, rue Urbain 4 - 10000  
VENCE  
164, av. Emile Hugues - 06140  
VIRE  
1, place du 16 juin - 14500  
VORON  
2, av. George Frier - 38500

04 65 05 21 79  
02 51 21 61  
02 03 52 07 07  
04 77 32 21 21  
02 23 18 18 23  
03 86 51 57 59  
03 23 93 11 38  
01 52 03 52  
03 25 73 67 29  
04 93 24 00 34  
02 31 67 50 35  
04 76 65 72 55

\* Dans les magasins affichant l'opération.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA - VPC : Téléphone 01 34 66 97 70 - Fax 01 34 66 97 84 - Courrier : Parc du Coudrier, 95 650 Boissy L'Aillierie



## BASTON

■ **KING OF KING.** Lors du salon de "cartoonist" qui s'est déroulé du 21 au 23 avril 2000, un grand tournoi européen a été organisé autour de King of Fighters 99 sur Neo Geo. 53 grands joueurs triés sur le volet y ont participé. Après de rudes combats à un niveau très élevé, les grands gagnants sont Gaël Caradec, dit Cegit (3<sup>e</sup>), Mani Ganesh (2<sup>e</sup>), ■ Bruno Vaysse (1<sup>er</sup>). Ils ont tous gagné des zoulis cadeaux, et sont déjà prêts pour la prochaine compétition internationale qui se déroulera courant décembre à Paris. Pour en savoir plus, connectez-vous sur : [www.babeloueb.com/kof-fede/](http://www.babeloueb.com/kof-fede/)



■ **POWER EIDOS.** A peine testé dans notre numéro précédent en import japonais (C+ 101 - 88 %), Power Stone 2 sur DC est déjà annoncé en France par Eidos. Ce jeu de baston très spécial de Capcom est prévu pour septembre chez nous.

■ **DREAMCAST CABLÉE.** Au Japon, Sega s'est entendu avec 40 spécialistes du câble, pour fournir à sa console, une connexion à haut débit, avant le mois d'août 2000. Pour y accéder, il faudra habiter au Japon, posséder le Dream Passport 3, ainsi qu'un modem spécifique (environ 600 francs). A l'avenir, Sega pense intégrer un nouveau type de modem pour la Dreamcast, compatible avec le câble et l'ADSL. C'est ce qu'on appelle faire un joli pied de nez à Sony et à la connexion haut débit hypothétique de la PS2.

## MOTO RACER WORLD TOUR

## La poignée dans le coin

**Les premiers Moto Racer avaient déjà conquis une armée de motards en herbe sur Playstation. Pour ce troisième volet, Delphine s'est juré de faire encore mieux. Un challenge de taille, au vu de la qualité des deux premiers...**

**M**oto Racer World Tour revient donc pour un troisième épisode, et c'est toujours nos Français surdoués de Delphine qui s'en chargent, sous la direction de Paul Cuisset (déjà connu pour Flashback et les

bénéficié de leurs conseils sur les comportements des motos, les gestuelles des pilotes, et sur bien d'autres paramètres techniques encore plus pointus.

## Se détacher du lot

De cette collaboration est sorti un jeu au "réalisme" étonnant. Les motards

virages, leur corps se détache distinctement de la machine, imitant le déhanchement si spectaculaire des coureurs, un genou effleurant la piste. Delphine ne s'est pas arrêté en si bon chemin. Le moteur du jeu a été complètement retravaillé, donnant une fluidité exemplaire aux courses. C'est d'autant plus étonnant, quand on sait

que le jeu exploite la haute résolution de la Playstation, qui donne une grande ampleur aux décors variés.

## Rouler des mécaniques

Enfin, Moto Racer, qui s'était déjà démarqué en proposant deux genres de motos (vitesse et motocross), fait encore plus fort

cette fois-ci. Il y a plus de six disciplines, à disputer dans plusieurs catégories (125, 250 ou 500 cm<sup>3</sup>). Entre les classiques courses de



premiers Moto Racer). Alors, comment faire mieux que bien ? C'est simple, on s'assure les services d'un pilote de course, et les faveurs du constructeur de la Playstation. Réalisé en collaboration étroite avec l'équipe Tech 3 ■ surtout avec le pilote français Olivier Jacques (champion poids plume catégorie 250 cm<sup>3</sup>, 1,72 m pour 59 kilos), Moto Racer World Tour a largement



sont indépendants de leur monture. Contrairement aux autres épisodes, ils ne sont plus collés à la SuperGlue 3 au réservoir de l'engin. Dans les

## OLIVIER JACQUE VS PAUL CUISSET

**A** l'occasion de la conférence de presse de présentation du jeu, nous avons rencontré Olivier Jacques et Paul Cuisset. Pour montrer leurs talents, nos deux célébrités se sont mesurées sur Moto Racer World Tour. L'histoire ne dit pas lequel des deux a battu l'autre. A votre avis ?

Olivier à gauche, Paul à droite. Poids plume de la moto contre poids lourd des jeux vidéo.



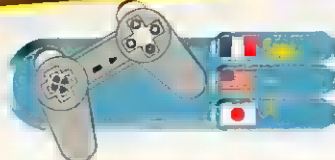
De gauche à droite : Olivier Jacques (fier pilote sur sa moto), Paul Cuisset (heureux créateur de jeux vidéo), Georges Fomay (boss fortuné de SCEE France), Hervé de Poncharal (capitaline satisfait de l'équipe Tech 3), et Paul de Senneville (PDG comblé de Delphine).





vitesse et de motocross en plein air, on pourra s'adonner aux joies du supercross en indoor, du dragster où l'on peut atteindre 700 km/h, du trafic où l'on doit circuler à pleine vitesse parmi les voitures, et du freestyle qui vous impose de réaliser des figures après un grand saut sur un tremplin. Enfin, la discipline la plus inattendue est sûrement le trial. La moto au ralenti, le but est de passer tous

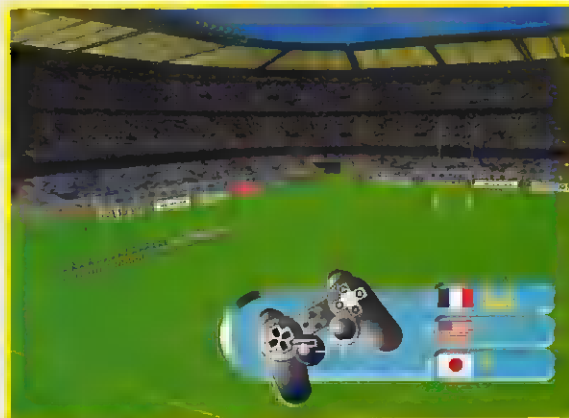
les obstacles du parcours. Avec une telle variété, Moto Racer World Tour fait baver d'envie. On apprécie déjà le soin apporté à l'emballage, on en savourera la maniabilité ■ mois prochain.



RUGBY

## Pour nous les hommes !

**E**lectronic Arts continue à occuper le créneau des jeux de sport. Cette fois-ci, on a enfin droit à quelque chose qui sort des sentiers battus : le rugby. Les premières images laissent à penser que la carrure et le nez des joueurs seront reproduits à merveille. Un vrai sport d'hommes, pas pour les Zano ni les Kael.



## SOLIDE !

■ **MINI N64.** Sony a annoncé en grande pompe la naissance de la PSone, pâle copie transportable de la Playstation. Nintendo, de son côté, prépare aussi une console rétrécie. Disponible en plusieurs couleurs, cette nouvelle N64 perdra un peu de poids, et gagnera, en échange, un "tatouage" de Pikachu. Le bouton On sera en forme de Pokeball et le bouton Reset se trouvera sur la patte gauche de l'animal. Enfin, les voyants d'alimentation seront incrustés dans ses joues rouges. Prévue pour fin juillet 2000 pour environ 900 francs au Japon, cette console fera sûrement un malheur, ne serait-ce qu'à cause du Pokémon dessus. Par contre, le slot d'extension au-dessous de la console a disparu, ce qui la rendra incompatible avec le DD64.



■ **MGS2 EN DVD.** Histoire de bien nous faire baver, Konami a décidé de commercialiser au Japon un DVD de présentation de Metal Gear Solid 2, avant sa sortie sur PS2. Bourré d'extraits, déjà dévoilés au public lors de l'E3 et à la télévision japonaise, de documentaires, d'illustrations et de goodies, ce DVD ne manquera pas de devenir un collector, car il n'est prévu que pour le Japon. Il sera vendu aux alentours de 100 francs cet été, mais uniquement aux Japonais.

■ **MGS ENCORE.** Le premier fruit de l'accord entre Konami et Microsoft sera l'adaptation de Metal Gear Solid (le premier volet sur PS) sur PC. On nous promet déjà quelques nouveautés dans cette nouvelle version. Date non précisée encore.



PROMO

■ **IL ÉTAIT TEMPS.** Climax Landers (testé dans C+ 94: 88 %) sortira en France sous le nom de Time Stalkers, dans les mois qui viennent. Et il sera traduit dans la langue de Molière. Le héros, Sword, sera confronté à de grands donjons, qui changent d'aspect à chaque fois.

■ **STREET QUELQUE CHOSE.** Testé dans C+ 97 (84 %), Street Fighter III W Impact sortira fin juillet sur Dreamcast sous le nom de Street Fighter III Double Impact (on finit par s'y perdre, mais ce sont toujours les mêmes jeux!). On pourra choisir de jouer soit à Street Fighter III (tout court), soit à Street Fighter III Second Impact. Ouf, on ne s'en sortira donc jamais!

■ **GUEST STARS.** Les vedettes américaines sont de plus en plus intéressées par les jeux. Ainsi, Michael Jackson apparaîtra dans Ready 2 Rumble: Round 2. John Woo et Chow Yun Fat (le film "The Killer", ça vous dit quelque chose ?) ont accepté de collaborer avec Sony pour un jeu d'aventure sur PS2 qui sortira en automne 2002.

■ **ISS 2000.** Le jeu de foot culte de Konami reviendra bientôt sur N64. En voici une première photo.

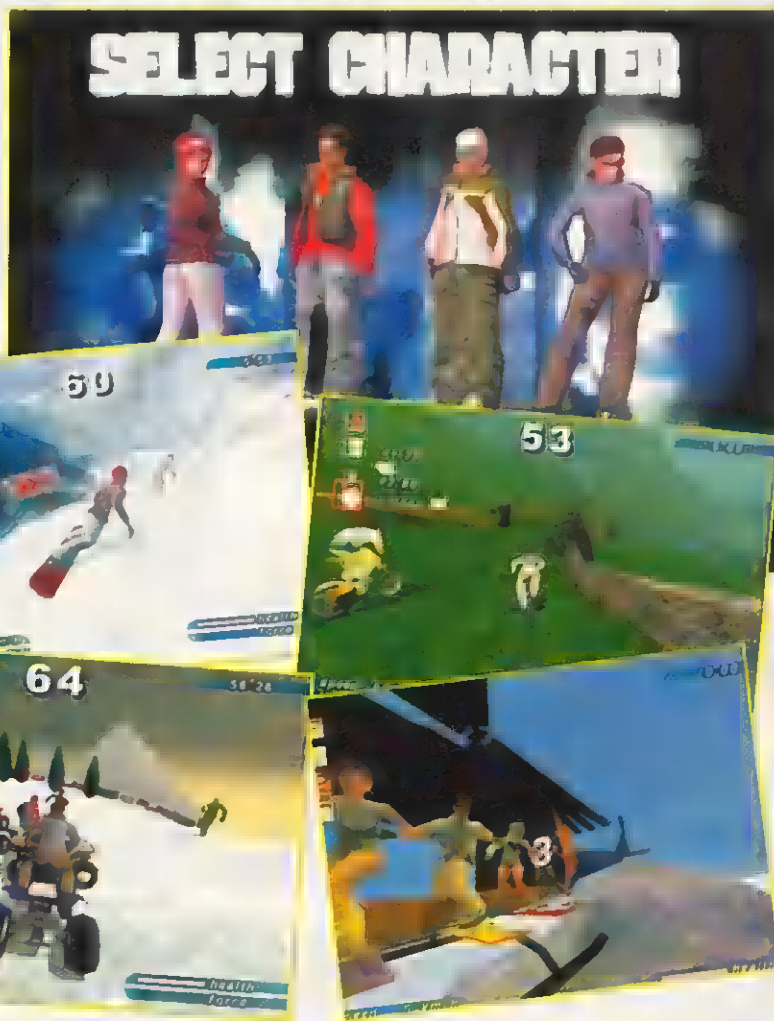


■ **RAYMAN CHEZ McDo.** Si vous pensiez que les McDo étaient des lieux assez sûrs pour ne pas être attaqués par les jeux vidéo, vous vous trompiez! Ubi Soft s'est associé au géant américain le temps de vendre des séries spéciales de Happy Meal. Les gosses pourront collectionner les figurines de l'univers de Rayman offerts avec les menus enfant.

EXTREME SPORTS

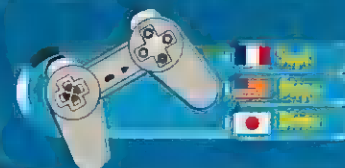
# Glisser sur la vague

**S**ega continue dans l'innovation. Extreme Sports regroupe en un seul jeu un paquet de sports différents, mais tous dans des disciplines "extrêmes". On retrouve donc les classiques snowboard et VTT, mais aussi les surprenants deltaplanes, quads et autres sky-surf. Les compétitions sont organisées comme des triathlons, enchaînant les épreuves à la suite. A la fin de la session dans une discipline, votre personnage laisse son matériel sur place, et court vers un autre point pour démarrer la deuxième activité, et ainsi de suite. Les quatre personnages au choix sont très typés, avec chacun leurs avantages respectifs. Extreme Sports porte bien son nom, et peut-être connaîtrez-vous les montées d'adrénaline que cultivent les véritables pratiquants de ces sports de rebelles ?



# SUIKODEN 2

**V**oilà maintenant un bail que l'on attendait la suite de Suikoden. Ce second volet se passe trois ans après le premier. Le jeu est resté en 2D avec des décors très détaillés et bourrés d'animations. Vous pourrez recycler votre sauvegarde du premier épisode pour commencer plus facilement. Les attaques combinées seront toujours au programme, mais cette fois-ci, avec trois protagonistes en même temps.





BLAZE

XPLODER<sup>GB</sup>

Xploder est une marque déposée de Fire International Ltd.



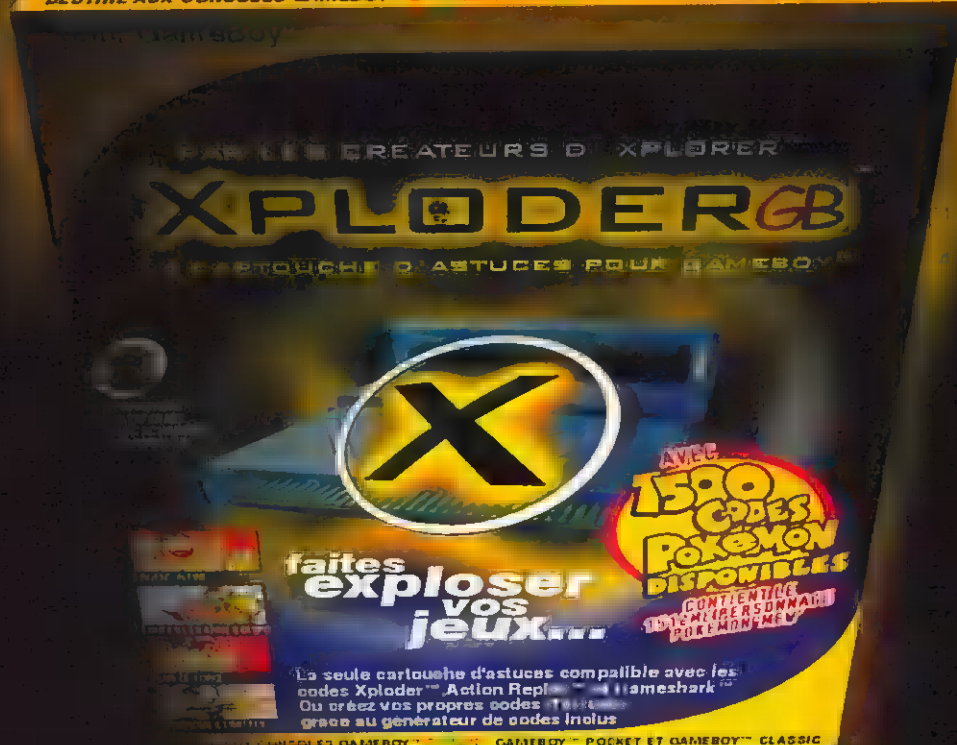
pour GameBoy™

PAR LES CRÉATEURS D' XPLORER™

**XPLODER<sup>GB</sup>**

LA CARTOUCHE D'ASTUCES POUR GAMEBOY™

DESTINÉ AUX CONSOLES GAMEBOY™ COLOR, GAMEBOY™ POCKET ET GAMEBOY™ CLASSIC



BLAZE

BIENTÔT SUR UNE GAMEBOY™ PRES DE CHEZ VOUS

PAR LES CRÉATEURS D' XPLORER™

**XPLODER<sup>GB</sup>**

LA CARTOUCHE D'ASTUCES POUR GAMEBOY™

★ EN VEDETTE 'MEW', LE 151<sup>ÈME</sup> PERSONNAGE **POKÉMON**

AUSSI DISPONIBLES PLUS DE 1500 CODES D'ASTUCES POKEMON

LES CODES DE PLUS DE 200 JEUX INCORPORÉS CRÉEZ VOS PROPRES CODES D'ASTUCES GRÂCE AU GÉNÉRATEUR DE CODES INCLUS DÉTACHAGE COULEUR AVEC LA GAMEBOY COLOR ET JEUX COMPATIBLES COLOR  
LA SEULE CARTOUCHE D'ASTUCES COMPATIBLE AVEC LES CODES XPLORER, ACTION REPLAY ET GAMESHARK CHANGEZ VOS CODES ET METTEZ À JOUR VOTRE XPLORER AVEC D'AUTRES UTILISATEURS D'XPLORER™  
ARGENT INFINI MUNITIONS ILLIMITÉES COMPATIBLE AVEC TOUTES LES CONSOLES GAMEBOY™ PLUS DE FORCE TOUTES LES ARMES OUPES



Gameboy est une marque déposée de Nintendo. Ce produit n'est ni approuvé, licencié ou recommandé par Nintendo.  
Xploder est une marque déposée de Fire International Ltd. Pokemon est une marque déposée de Nintendo.

BLAZE

Allez visiter nos sites Internet - [www.firesoft.net](http://www.firesoft.net) - [www.x-plorer.co.uk](http://www.x-plorer.co.uk) - [www.blaze.de](http://www.blaze.de) - [www.blaze-gear.com](http://www.blaze-gear.com) - [www.xploder.net](http://www.xploder.net)

BLAZE  
ACCESSORIES  
AVAILABLE  
FOR GAMEBOY



Câble de liaison



Flexi Light



Alimentation secteur  
& batterie rechargeable



Loupe éclairante



Alimentation secteur



## COMIQUES

■ **KISS ME.** Kiss Psycho Circus sera un Doom-like sur Dreamcast dans lequel vous incarnez alternativement les différents membres du groupe Kiss. Ces musicos étaient plus célèbres pour leur maquillage exubérant que pour leur hard-rock à deux balles. Le but du jeu est simple: sauver l'univers. Comment? En explosant toutes les bestioles qui se montrent à vous. Notez que ce jeu est basé sur le comics de Todd McFarlane, auteur, entre autres, du célèbre "Spawn".



■ **THOUIC-TCHOUIC!** En attendant les simulations à la Sim City, Sim Ant, Sim Earth, Sim le comique et autres Theme Park, voici Railroad Tycoon 2 qui arrive sur Dreamcast. Vous êtes à la tête d'une compagnie ferroviaire et vous devez la faire prospérer. Construisez de nouvelles lignes, bâtissez des gares, des ponts, des tunnels et, de temps en temps, faites une bonne grève pour revendiquer vos droits. Et paf!



■ **COMICS.** Amateurs de Comics en tout genre, et possesseurs d'un compte Internet, une seule adresse: [www.comics-world.com](http://www.comics-world.com) Toute l'actualité de l'univers de la bande dessinée US en un clic de souris.

## HEAVY METAL

# Pétard en acier



**H**heavy Metal F.A.K.K. 2 est un jeu d'action en 3D dans lequel vous incarnez une aventurière pulpeuse. Lara Croft, Lolo Ferrari (paix à son âme) et Jane Birkin (cherchez l'erreur) n'ont qu'à bien se tenir. Heavy Metal retrace donc le long et dangereux voyage de cette jeune femme à travers un univers truffé de créatures peu accueillantes. L'action, entièrement en 3D, est vue à la troisième personne: on voit son personnage de dos durant tout le jeu. Les armes proposées sont un habile mélange de deux époques bien différentes: épées d'un côté et armes à feu de l'autre. Notre personnage peut d'ailleurs porter une arme dans chaque main, ce qui n'est pas inutile quand trop d'ennemis l'attaquent.

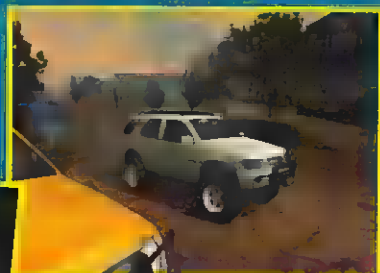


# 4X4 EVOLUTION



**E**t plop! une nouvelle simulation de 4x4 sur console. Cette fois-ci, c'est sur Dreamcast que vous allez enfin goûter aux joies des courses tout-terrain. Dans cette simulation, pas moins de 16 circuits sont proposés. Tous ont leur propre environnement, nous promet Terminal Reality, le créateur du jeu. Selon votre classement en fin de course, vous gagnerez plus ou moins d'argent, lequel vous servira à faire évoluer votre véhicule afin de le rendre plus puissant. Dans la version que nous avons vue tourner, un seul niveau était jouable, mais on se rend déjà

compte de la qualité des décors et de la finesse des graphismes. Reste maintenant à peaufiner la jouabilité qui n'était pas encore au point...





# EVOLVA



**P**roche de Starcraft, Evolva vous place aux commandes d'un groupe de soldats terriens chargés de combattre un virus extraterrestre. Grâce à la technologie "A-life" qui gère l'intelligence artificielle, Computer Artworks a donné aux ennemis la capacité de s'adapter à votre style de jeu. Entre les différentes séquences de bataille, des missions d'action et de shoot seront soumises aux joueurs, afin de casser la linéarité du jeu. Tout en 3D, Evolva bénéficiera d'effets de lumière somptueux avec des explosions bien travaillées.

Dans la version PC, il était possible d'affronter d'autres adversaires humains et de leur envoyer des e-mail en plein combat. Donc, si le mode de la Playstation 2 devient réalité, il sera fort possible que ces options en ligne soient aussi disponibles.



## GALLEON

# Hissez les amarres



**D**ans ce jeu développé par Toby Gard et Paul Douglas (les heureux géniteurs de Lara Croft), vous incarnez Rhama, un jeune corsaire appelé par un guérisseur pour sauver son peuple. Votre apprenti pirate se trouvera très vite entraîné dans une folle aventure à la recherche d'un mystérieux navire. Il devra donc explorer de nombreux lieux à la recherche d'indices et autres mystères. Dans ce RPG très orienté action, seule votre

épée pourra vous sortir du guépier. Techniquement, ce titre sera tout en 3D avec un travail remarquable sur les faciès des différents protagonistes. Les mouvements

possibles seront également nombreux.



## MAESTRO

■ **THQ IN FRANCE.** L'éditeur spécialisé dans les jeux de catch s'installe en France. Il frappe déjà très fort ce mois-ci avec Tomb Raider sur Gameboy, et continuera avec Croc (le crocodile de la Fox) et Nascar (une réplique des jeux de courses d'Electronic Arts), également sur Gameboy. Et ce n'est qu'un début...

■ **TAM-TAM.** Les musiciens en herbe, plus à l'aise avec leur pad qu'au volant de leur piano, deviendront fous quand ils découvriront le prochain jeu de musique du Sonic Team sur DC. Ce sera, tenez-vous bien, une simulation de tam-tam, de shaka et de tambourin! Pas moins. On attend de voir avec impatience les accessoires fournis avec le jeu.

■ **SAMBA BURNING.** Si vous n'êtes pas encore tombé sous le charme de Samba de Amigo sur DC (une simulation de maracas signée Sega), voici un argument de taille qui vous changera la vie. Il est désormais possible de jouer sur les musiques d'anciens hits de Sega, tels Burning Rangers, Sonic R et After Burner. Il suffit de se rendre sur le site du jeu avec sa DC, <http://samba.dricas.ne.jp/> mais pour avoir droit à ces bonus, il faudra vivre au Japon...



■ **SORTEZ COUVERT.** Cheub a suivi quelques matchs à Roland-Garros, dans l'espoir de rencontrer Kournikova. Son bronzage est là pour en témoigner. Depuis, notre testeur de choc a compris qu'il fallait un minimum de protection avant de rester longtemps sous le soleil, même avec une casquette vissée sur la tête. On espère que vous ne tomberez pas dans le même panneau...





## TECHNO

■ **DOLBY.** Selon Sega, la Dreamcast peut désormais goûter aux joies du son AC-3, voire du DTS, grâce à une mise à jour (pour ne pas dire "patch"), en collaboration avec les laboratoires Dolby. La machine ne peut pas encore lire les DVD, mais le son pour les jeux vidéo prend du coffre.

■ **DVD DANS DC.** Lors du dernier salon E3 à Los Angeles (voir notre reportage dans C+101), Sega exposait son prototype de Dreamcast DVD, coincé dans une vitrine non éclairée, entre un pad et trois cartes-mémoire, bien au fond du village Sega. Beaucoup se demandent quel était l'intérêt de la manœuvre. En fait, ce modèle n'est autre que la version design du prototype adopté par le ministère des télécommunications nippon pour son ambitieux programme de développement d'Internet à travers le pays.

■ **SEGA AIME MOTOROLA.** Motorola et Sega se sont alliés pour développer des jeux pour téléphones portables, pagers et assistants personnels (PDA). Motorola est une société américaine, qui fabrique entre autres, des microprocesseurs et des téléphones portables. Pour ces jeux, Sega utilisera une technologie basée sur le langage Java.

■ **INFOGRAMES PORTABLE.** Non content d'annoncer l'installation d'une antenne à Montréal au Canada (comme Ubi Soft), l'éditeur français se lance dans la vague des jeux pour téléphones portables. On pourra jouer à Balistic, Actua Soccer et Hangman.

■ **INFOGRAMES TV.** Non content de squatter les programmes du câble avec Game One, Infogrames veut carrément coloniser le terminal de réception! C'est ce qu'il appelle la "télévision interactive". On peut déjà jouer aux jeux suivants: Le tir aux Schtroumpfs, Outcast, et Astérix Runarix.

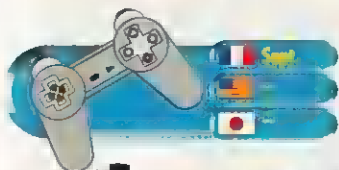
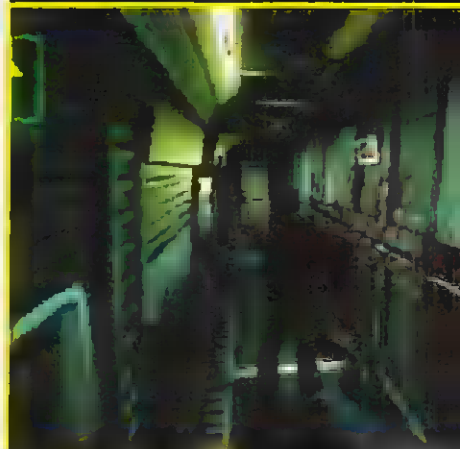
CHASE THE EXPRESS

## Les otages du rail

**Un ambassadeur français a des problèmes de prise d'otages. Lui-même, sa femme et sa fille ont été faits prisonniers par des terroristes sans scrupule. Dans la peau d'un super agent spécial de la police d'élite, votre but sera de les délivrer.**

**C**omme son nom l'indique, Chase the Express se passe dans un train qui circule en Russie à grande vitesse. L'action se déroule donc à huis clos, bercée par le bruit des roues sur les rails, dans les wagons du convoi de luxe. A part cette originalité bien trouvée, le jeu ne se différencie guère des titres d'action 3D classiques à la Resident Evil. Le héros est un soldat super entraîné, qui n'est pas sans rappeler notre cher Chris. Il dispose d'une batterie d'équipements accessibles depuis un menu, et il pourra dégainer et fouiller dans les tiroirs pour avancer dans l'histoire. Pour sauvegarder, les développeurs ont eu un éclair de génie: il suffit de se rendre dans les toilettes, où l'on peut aussi déposer ses affaires trop encombrantes. Le jeu est assez

sombre, et les gerbes de sang ne passent pas inaperçues. Le rythme de l'action sera assez soutenu, avec des embuscades de gardes surprenantes et des scènes cinématiques aux moments cruciaux. Chase the Express intègre aussi un léger aspect "infiltration". On peut accéder à une vue subjective ou décaler la caméra vers le côté pour épier un garde pas vraiment méfiant. Mais cela reste peu crédible, car les coups de feu qui s'ensuivent sont trop bruyants pour passer inaperçus. Même si on s'attend à un jeu plutôt classique et sans grande nouveauté, Chase the Express est réalisé avec soin. Avec la force de Sony pour pousser ce titre, on peut s'attendre à un prochain best-seller.





DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**

(2,21 F/mn) (pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA  
PLUS**



**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**



**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**



**CE T'ÉTÉ  
GAGNEZ**





Mediasoft et  présentent

Une offre  
Exceptionnelle



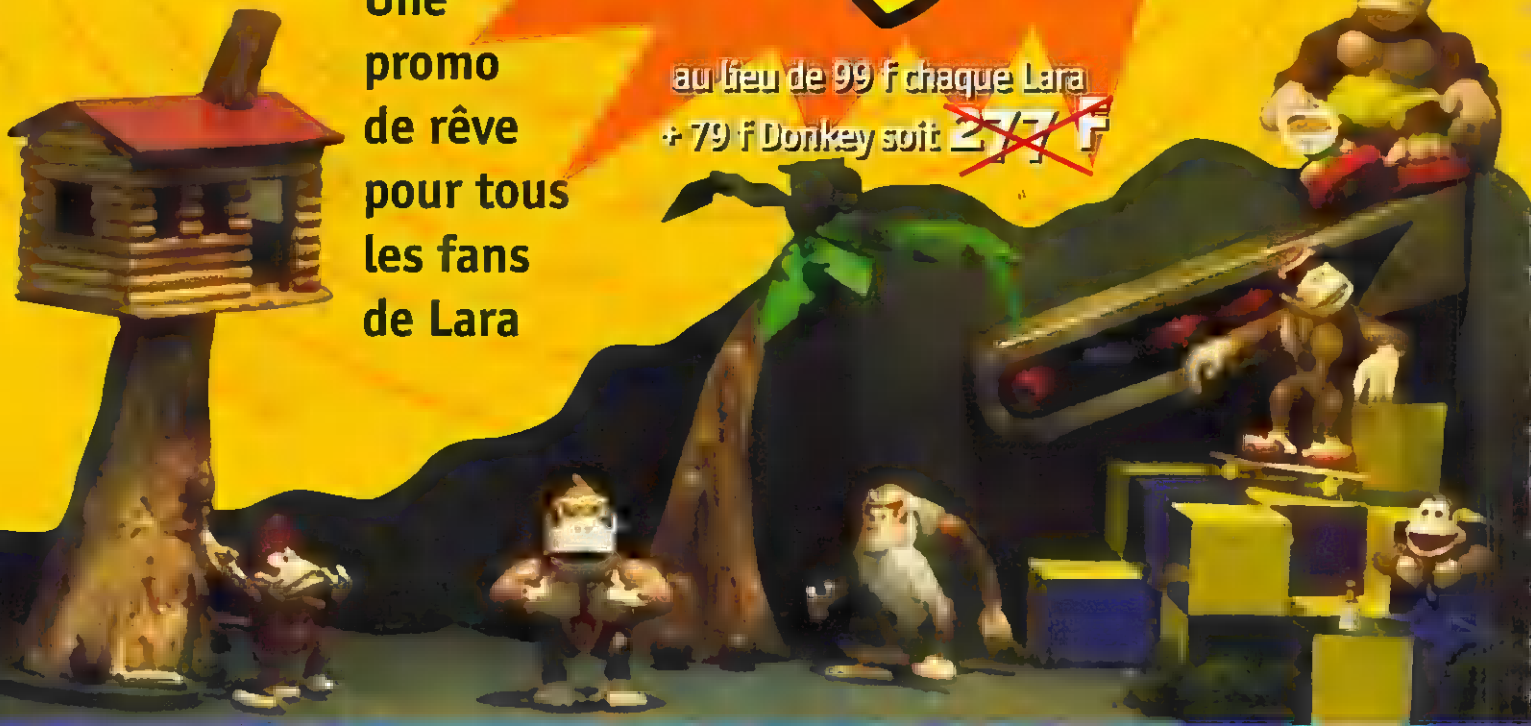
**Pack Lara Croft**  
Les 2 Lara avec décor  
+ 1 figurine  
Donkey Kong offerte

Attention  
offre limitée

**189 F**

Une  
promo  
de rêve  
pour tous  
les fans  
de Lara

au lieu de 99 F chaque Lara  
+ 79 F Donkey soit ~~277 F~~





# Profite de ces promotions extraordinaires pour commencer ta collection



## Pack Sonic

Sonic,  
Knuckles  
et Tails  
déboulent  
chez toi  
sans ralentir



à partir de  
149 F



# 149 F

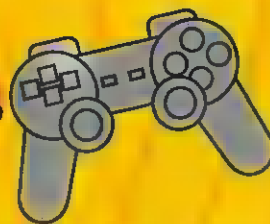
au lieu de 79 f chaque soit ~~237 F~~



## Pack Street Fighter 1 Akuma + Ken

+ 1 pad  
Playstation offert

# 99 F



## Pack Street Fighter 2 Chun Li + Ryu

+ 1 pad  
Playstation offert

au lieu de 69 f chaque soit ~~138 F~~

### Renvoi vite ton bon de commande

Nom	
Prénom	
Adresse	
Tél.:	
Mode de paiement	
<input type="checkbox"/> chèque <input type="checkbox"/> mandat <input type="checkbox"/> carte bleue	
Carte crédit n°	
Date expiration:	

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
Pack Lara		189 F	
Pack Sonic		149 F	
Pack Street 1		99 F	
Pack Street 2		99 F	

Signature obligatoire	frais de port:	25 F
	Total à payer:	F

à retourner accompagné de votre règlement :  
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES  
Tél.: 01 39 91 50 01 - E-mail: mediasoft@wanadoo.fr

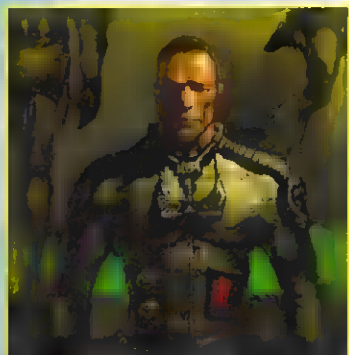


## PREVIEWS

■ **EH BIEN NON !** Malgré son titre aussi moelleux que suggestif, Lotus Extreme Challenge ne sera pas une simulation de papier-cul. Dans ce jeu de course sur PS2, on pourra conduire les voitures du constructeur britannique Lotus. Les bolides seront classés en différentes catégories : Sport, Tourisme, Antiquités... La conduite est annoncée comme ultra réaliste, et les dégâts occasionnés lors des courses seront visibles. Et ça, c'est une première car les grands constructeurs s'y opposent d'habitude.



■ **Bouh.** Les survival-horror sont une valeur sûre sur console. Pour son premier jeu sur PS2, Interplay s'attaque à ce genre. Run Like Hell se déroulera dans un monde futuriste en proie à une invasion alien. Et comme d'habitude, ce sera à vous de sauver les gentils.



■ **GAMEBOY GSM.** La Gameboy ne cesse de nous étonner. Nintendo a annoncé officiellement un accessoire, pour la connecter à un téléphone portable. Disponible fin 2000 au Japon, pour environ 300 francs. Les Nippons pourront échanger leurs Pokémons, et faire leurs courses en ligne.

## THE DREAMLAND CHRONICLES : FREEDOM RIDGE

## Engagez-vous !



**L**es premiers jeux officiels pour la Playstation 2 commencent enfin à pointer le bout de leur nez. L'histoire de Dreamland se déroule dans un futur postapocalyptique. Après 70 jours de guerre contre des extraterrestres (plus Alien que Roswell), la Terre est envahie. Pour la survie de l'humanité, un petit groupe de rebelles passe à la contre-attaque. Ce titre, développé par Mythos (rien à voir avec Switch), semble visuellement très proche de Spec Ops et Rainbow Six. Dreamland ne se jouera pas en temps réel, mais au tour à tour. L'armement sera en conséquence et très orienté militaire. Dans ce titre découpé en 16 niveaux, vous devrez remplir divers objectifs. Enfin, il sera possible d'utiliser différents véhicules terrestres et aériens.



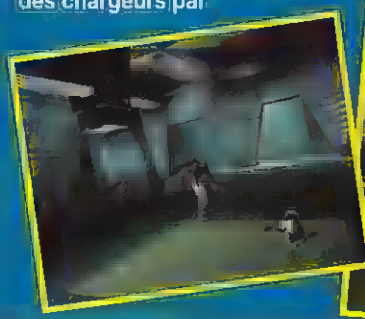
## FORCE OF ONE



**L**e scénario de Force of One ressemble étrangement à celui du film des frères Wachowski, "The Matrix". Fairelight, un technomancien inexpérimenté, doit retrouver le seul

homme capable de changer le destin de son monde, Calcaphon. Mis à part ses recherches pour découvrir les mystères de cette contrée futuriste, notre héros devra aussi faire péter un maximum de dynamite, et vider des chargeurs par

milliers pour se faire respecter. L'environnement graphique mélangera des effets de lumière gogo et des textures variées, complexes tout au long des 16 niveaux du jeu.





## BLEEMCAST

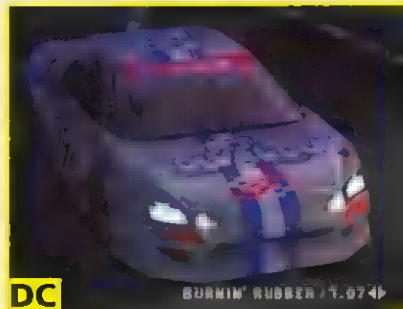
# Playstation sur Dreamcast

**D**éjà très connu dans le monde PC, Bleem permettait jusqu'à présent, de jouer aux jeux Playstation sur son ordinateur individuel. Après avoir gagné son procès contre Sony, Bleem s'apprête à frapper encore plus fort avec Bleemcast. Cet émulateur de jeux Playstation sur Dreamcast sera proposé sous la forme de 4 GD-Rom; chacun consacré à un genre de jeu (comme la baston, la course, l'aventure...). Ces GD-Rom ne contiennent pas les jeux PS, mais le programme pour lancer chaque jeu. Il faudra donc insérer le

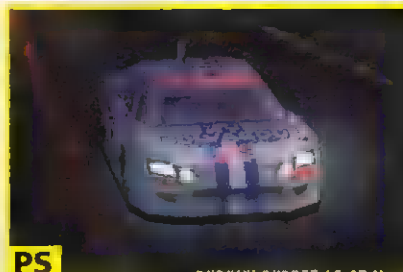
CD de jeu PS après avoir booté la console avec Bleemcast. Néanmoins, les hits PS les plus récents ne fonctionneront pas avec Bleemcast. Il faudra attendre une prochaine mise à jour.

Bleemcast tirera avantage de la technologie de la Dreamcast et augmentera ainsi la qualité visuelle des jeux PS. La résolution ■ été également augmentée, et passera à 640 x 480 en NTSC, soit beaucoup plus que sur une simple Playstation (même quand les programmeurs exploitent le mode haute-résolution). De plus, les effets spéciaux

propres à la console seront exploités, comme l'anti-aliasing, le plein-écran et le bi-Linear Filtering. Au final, la Dreamcast, à son tour, accèdera à la gigantesque ludothèque de la Playstation. Il ne vous reste plus qu'à acquérir l'accessoire Total Control pour jouer avec un pad PS.



DC



PS



DC



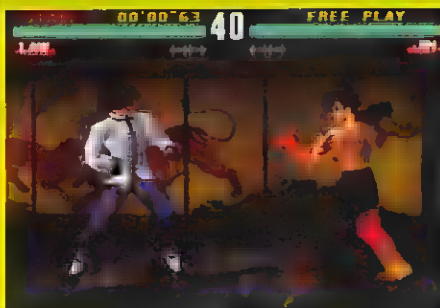
PS

## VIRTUAL GAME STATION

**C**onsoles+ a été le premier magazine à vous parler du Virtual Game Station de Connectix, un émulateur Playstation pour Macintosh. Aujourd'hui, cet émulateur est également disponible sur PC, et il sera distribué officiellement en France cet été, pour environ 350 francs. Sony ■ en effet perdu tous les procès intentés contre cette société californienne, et ne peut donc pas interdire sa distribution en France. Alors, si vous avez un PC, minimum Pentium II à 300 MHz, ou mieux, un iMac ou tout autre G4, vous allez pouvoir goûter aux plaisirs des jeux Playstation sur votre

ordinateur en toute légalité. Le Virtual Game Station s'utilise très simplement. Quelques clics suffisent pour le configurer: niveau sonore, brillance de l'image, création d'une carte-mémoire virtuelle sur votre disque dur et assignation des contrôles pour votre manette PC ou Mac. Mais quelques problèmes restent encore à régler. On ne peut jouer qu'en plein écran, impossible de jouer dans une fenêtre de Windows. De plus, il arrive que l'émulateur modifie les réglages de l'affichage. Si vous

possédez un PC à la configuration minimale, les jeux rameront légèrement. Enfin, les résultats sont quand même impressionnants. Pour plus de renseignements: [www.virtualgamestation.com](http://www.virtualgamestation.com)



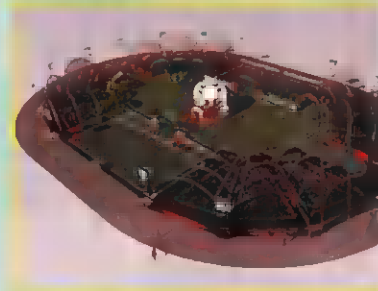
## MONDAINS



■ **X-FILES.** La nouvelle vidéo des X-Files regroupe deux épisodes encore inédits en France: Sein und Zeit (épisode 10)

et Closure (épisode 11). Nos deux agents enquêtent sur un kidnapping d'enfants qui présente d'étranges similitudes avec la disparition de la sœur de Mulder, Samantha. PFC Vidéo, 119 francs.

■ **NIKE PARK 2000.** Du 27 juin au 2 juillet 2000, Nike ouvre les portes du Stade de France aux jeunes amateurs de foot. Avec la présence de parrains prestigieux, tels Thuram, Nakata et l'inévitable Ronaldo, de nombreux ateliers de perfectionnement seront accessibles à tous. Les meilleurs pourront participer à la grande finale de chaque soir.



■ **LES GUIGNOLS DE GUERRE.** Pour l'adaptation française des Cochons de Guerre sur PS, Infogrames s'est payé les services des Guignols de l'Info. Yves Lecoq s'est "prêté au jeu" pour la promotion. Il reprend d'ailleurs certaines imitations aujourd'hui célèbres, comme celle de Stallone, par exemple.





## MANGANEWS.1

## ■ LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

**24.** Malgré l'aide du chevalier d'argent Orphée, les chevaliers d'Athéna sont arrêtés par les trois titans d'Hadès. De plus, Shun abandonne l'équipe, car il est possédé par Hadès lui-même.

■ **YU-GI-OH 9.** Grâce à une bonne dose de chance et de technique, Yûgi et Jôno-uchi remportent de nombreuses parties de "Magic cards". Mais ils n'ont pas encore obtenu suffisamment de points pour entrer dans le château de Pegasus.



■ **DETECTIVE CONAN 21.** Cette fois, les lieux des enquêtes se révèlent plus variés. On passe du Tokyo habituel à un immense château et à un 747 en plein vol. Cependant, la teneur des enquêtes ne diffère pas des volumes précédents.

■ **SLAM DUNK 7.** Dans ce numéro, le basket laisse place à une baston générale. Les fortes têtes de l'équipe se bagarrent dans le gymnase avec un groupe de délinquants notoires. Et ça dégénère en affrontement entre bandes rivales.

## MÉTÉO

## L'été sera chaud

Histoire de vous préparer aux chaleurs estivales, Arioch vous a concocté ce mois-ci une rubrique sur la japanime hot; d'autant que ce secteur reste actuellement le seul marché d'anime en essor au Japon.

## LES DOUJINS

**P**our commencer, abordons le sujet des "doujins". Ces parodies-mangas, d'environ 50 pages, au format intermédiaire entre le A4 et le A5, sont réalisées majoritairement par des amateurs. On y retrouve, dans des situations extrêmement chaudes, des héroïnes de jeux vidéo, d'animés et de mangas grand public.



## LES MANGAS

**A**u niveau des mangas érotiques traditionnels, bien peu méritent l'attention. Tout comme pour les doujins, une énorme quantité de daubes infâmes gravitent autour de quelques rares merveilles. De plus, les auteurs reconnus quittent souvent le métier après quelques années, car il ne s'agit généralement pour eux que d'une activité secondaire.

## LES ART-BOOKS

**D**u côté des art-books, la majorité reprend des illustrations concernant les jeux PC 98 adultes. Le meilleur exemple se trouve chez les éditions Sogna, avec déjà cinq art-books sur la série des jeux Vipers. On y remarque toujours les deux démons mascottes de la société : Carrera et Mercedes.





## LES JEUX

**D**ésormais, pour chaque jeu PC 98, il existe une version Windows 95/98. Des versions édulcorées sortent aussi à l'occasion sur Dreamcast, mais elles sont réservées au marché japonais. Heureusement, certains sites Internet offrent la quasi-totalité des images de certains jeux. La seule difficulté consiste à découvrir les meilleurs sites gratuits.

Dans le thème erotic-fantasy, le jeu Asgaldh reprend les personnages de H. Utatane (Seraphic Feather).

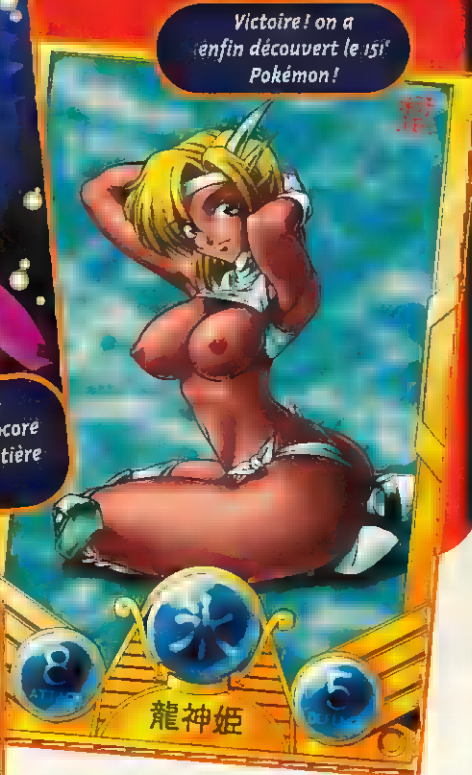


## LE NET

**B**on nombre de dessinateurs, amateurs et professionnels, se lance dans la création de sites privés. Les illustrations plus ou moins softs de personnages féminins célèbres y sont légion. Il arrive régulièrement que le résultat soit graphiquement supérieur à celui de l'auteur officiel. Avec un bon logiciel de dessin et du talent, certains réalisent des images dignes d'un art-book.



Cette version de Morrigan montre à Capcom qu'ils ont encore des choses à apprendre en matière de présentation.



Victoire ! on a enfin découvert le 151<sup>e</sup> Pokémon !

## GOODIES

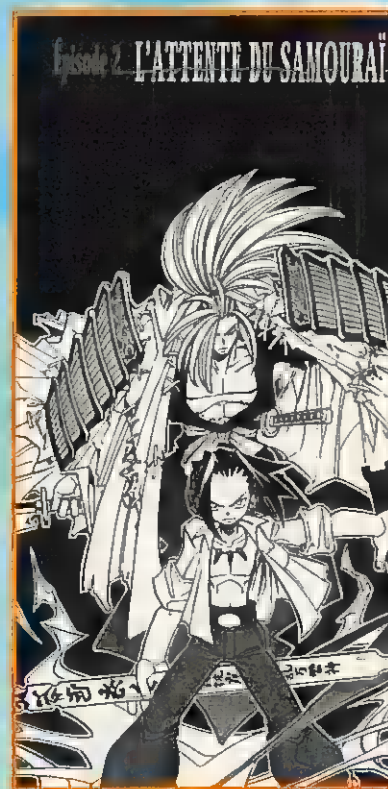
**M**ême dans le domaine hot, un produit à succès traîne souvent derrière lui son lot de gadgets dérivés : posters, figurines, cartes postales, porte-clés, cartes téléphoniques, sous-main, nécessaire de bureau, etc. Même les chaînes de distribution japonaises ont créé leur fille-chat mascotte, laquelle a donné lieu à de nombreux produits dérivés sous leur label.

Quand on passe ses vacances à Tokyo, voici le genre de cartes postales agréées que l'on peut envoyer.



## MANGANEWS.2

■ **SHAMAN KING.** Le héros de ce manga, Yô Asakura, est un chaman capable de communiquer avec les esprits et d'utiliser les capacités que ceux-ci possédaient de leur vivant. Après une petite aventure, le fantôme d'un puissant samouraï se met au service de Yô. Les ennuis commencent alors véritablement quand ce fantôme attire la convoitise d'autres chamans. Mais, de toute façon, les chamans sont destinés à s'affronter pour déterminer lequel mérite le titre de roi chaman. Ce nouveau manga sort réellement des sentiers battus, aussi bien sur le plan graphique que scénaristique. Le dessin apparaît très typé, et les situations étranges abondent. Si vous voulez débiter une nouvelle série valable, vous pouvez vous intéresser à ce titre.



■ **HUNTER X HUNTER 2.** Gon continue à participer aux épreuves pour gagner le titre de Hunter. Le scénario s'enlise rapidement et l'action devrait être un peu plus soutenue.



# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\*\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement affichés sur notre arçus jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIE LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*

TRANSFERT PAK INCLU



Pokémon Stadium vous laisse mettre en scène des batailles de Pokémon dans une arène 3D. Envoyez les 150 Pokémon exécuter leurs attaques respectives... N64

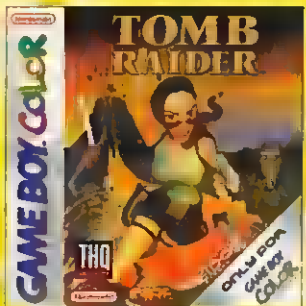


Nintendo

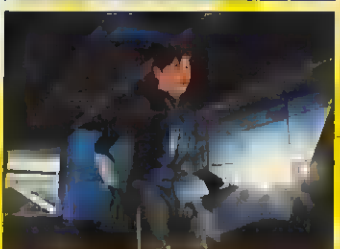


499F

TOP



Dans la lignée de Golden Eye's, Perfect Dark surprend de part ses graphismes et son ambiance. N64



## NOUVEAUX MAGASINS

## FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

### SOISSON

1, rue du Collège  
Tél. 03.23.53.25.75

### CHALON/SAONE Center

25, grande rue  
Tél. 03.85.42.98.58

### FOSSÉS Center

Centre Commercial Leclerc  
Tél. (consulter le minitel)

### ALES

21, rue Taisson  
04.66.52.38.95

### BLOIS Center

39, rue porte Chartraine  
Tél. 02.54.78.97.38

### DAX

10, rue Neuve  
Tél. (consulter le minitel)

### LIVRY GARGAN Center

32, bis avenue de Chanzy  
Tél. (consulter le minitel)

### BERCK/MER Center

ZIC Continent - La Verte Vigogne  
03.21.09.48.13

### METZ Center

Galerie St Jacques  
03.87.75.22.75

### ST BRIEUC Center

12, rue Charbonnerie  
02.96.61.72.60

### LAGNY s/MARNE

rue des Marchés  
01.60.07.73.07

### CAMBRAI Center

rue du Général de Gaulle  
Tél. 03.27.78.77.42

### VANNES Center

30, rue des Chanoines  
02.97.42.60.60

### BOURGES Center

7-9, rue Coursarlon  
02.48.70.39.10

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES ou sur internet : [www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)

### FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
ALES	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.18
ANNÉCY	Tél : 04.50.51.44.98
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	Tél : 04.90.82.22.61
BALESTRA CENTER	Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER CENTER	Tél : 03.21.09.48.13
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS CENTER	Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.98
BOURGES CENTER	Tél : 02.48.70.39.10
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.89
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE	Tél : 01.34.25.06.06
CHALON/SAONE CENTER	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUX-ROUX	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.36.07.48
COLMAR	Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER	Tél : 03.44.26.56.84
DAX	consulter le minitel
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.86.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH	Tél : 03.87.88.76.87
FOSSÉS CENTER	consulter le minitel
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GAP	Tél : 04.92.56.09.66
GEX	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25

HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHEVON CENTER	Tél : 02.51.47.39.82
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.36.19.36.46
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.48
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER	Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER	Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN CENTER	consulter le minitel
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.89.73
LORIENT 2 CENTER	Tél : 02.97.87.81.82
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.81
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTLIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER	Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER	Tél : 03.86.81.29.32
NIMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERIS	Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.84.29.15
QUIMPER 2 CENTER	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER	Tél : 02.32.08.03.03
SENILIS CENTER	Tél : 03.44.80.07.79
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER	Tél : 05.48.74.13.58
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SOISSON	Tél : 03.23.53.25.75
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER	Tél : 03.21.08.14.15
ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81

TARDES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER	Tél : 03.82.34.61.49
TROYES	Tél : 03.25.71.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.80
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60

### CORNERS

AGEN / BORDAL 8000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / NITTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUIGNY / ESPACE CULTURE et LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / COMERANK	Tél : 01.39.56.89.83
MONTESQUIEU VOLVISTRE / BOUTIQUE VIDEO	Tél : 05.81.90.21.05
PAULILLAC / COMA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
St ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
St MEDARD EN JALLES / NASTYKAR VIDEO	Tél : 05.58.05.18.15
St FOY LA GRANDE / LA PLUME BICHANTE	Tél : 05.57.48.13.00
VOIRON / MY VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

### EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	Tél : (00 352) 26.53.04.42
PAMPLUNE CENTER (Espagne)	Tél : (00 34) 948.15.42.23

### SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

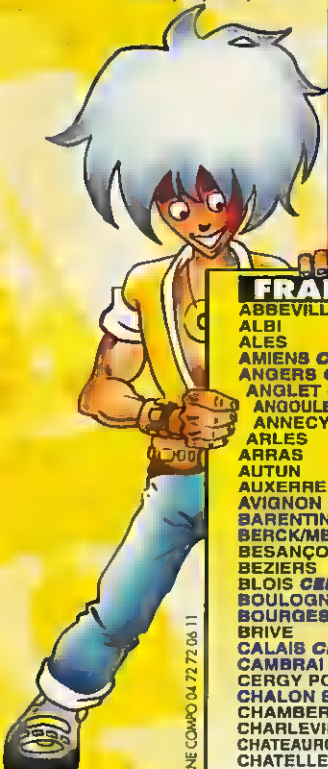
NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVRETTURE DE MAGASINS EN SUISSE. CONTACT Raymond IGLESIAS 078.212.88.80

### DOM TOM

FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13
----------------	----------------------

### TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES

(2)MSE, 2,23f/mn

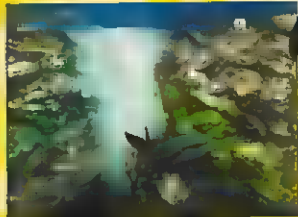


### DOCK GAMES RACHETE CASH\*\* VOS ANCIENS JEUX



# ecco

THE DOLPHIN  
DEFENDER OF THE FUTURE

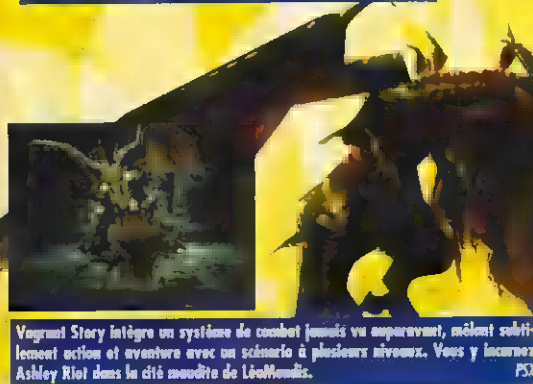


1 JEU CHUCHU ROCKET  
**OFFERT**  
POUR L'ACHAT D'UNE DREAMCAST\*



**WWW.DOCKGAMES.COM**

**TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO  
EN TEMPS RÉEL**



## VANDAL HEARTS II



Cette suite du célèbre Hiro Konami est une pure merveille : nouvelle interface de combat, un territoire immense et plus de 120 armes différentes pour de très longues parties. PSX



La simulation de tennis la plus réaliste sur PlayStation ! Yannick Noah vous invite à vous mesurer aux plus grands professionnels du tennis ! PSX

**SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER**

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON**

\* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. \*\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. \*\*\* La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions





# Sans vie de famille un enfant est-il encore un enfant ?



Chaque jour en France et dans le monde, des enfants sont privés de leurs parents par la misère, les drames familiaux, la maladie, la guerre.

Souvent, ils sont séparés de leurs frères et sœurs lors de leur placement.

Pourtant, comme tous les enfants, ils rêvent de vivre ensemble, ils rêvent d'une maison où jouer, manger, dormir, rire et s'amuser... une famille.

Comment un pays peut-il donner le bonheur de grandir ensemble ?

Depuis 1888, 12 villages ont vu le jour en France, et au fil du temps, SOS Villages d'Enfants a étendu son

action en soutenant 24 villages dans 17 pays. Partout dans le monde, SOS Villages d'Enfants accueille les enfants en détresse et leur offre une vie de famille.

Une vraie SOS veille sur eux comme une vraie maman. Au cœur du village, une maison bien à eux leur ouvre à jamais les portes du bonheur.

Parce que les enfants ont avant tout besoin d'amour et de tendresse... Quand tout les abandonne, SOS Villages d'Enfants leur redonne une vie de famille.

Soutenez SOS Villages d'Enfants,

Informations et Don  
01 58 07 25 35



## SOS Villages d'Enfants

■ cité Monthiers - 75009 PARIS



# TESTS



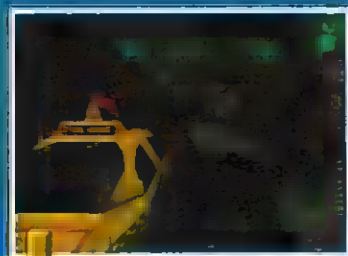
En été, c'est bien connu, il ne fait pas bon rester trop longtemps exposé au soleil : les brûlures et les plaques de mazout guettent. C'est pourquoi nous vous conseillons de rester chez vous, confortablement installé dans un bon fauteuil, un pad à la main, un verre de menthe bien fraîche dans

l'autre, à savourer un bon Dragon Valor (PS), un Legend of Mana (PS), un Super Magnetic Neo (DC), un Star Wars Episode I Racer (DC), un Perfect Dark (N64) ou encore un Pokémon jaune (GBC). Voilà qui est beaucoup plus efficace que n'importe quelle crème protectrice. Pas vrai, Cheub ?



## AU HASARD DES MISSIONS

Vous aurez l'occasion de visiter des endroits tous plus singuliers les uns que les autres. Mais ne perdez pas trop de temps à retrouver votre chemin.



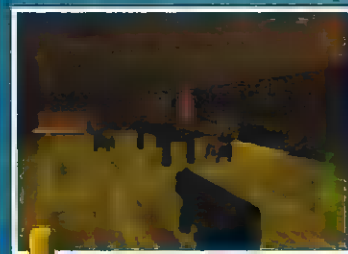
Le Chicago de Perfect Dark fait sévèrement penser au "Blade Runner" de Ridley Scott. Ruelles obscures et pollution seront au rendez-vous.



Dans la navette secrète de l'extraterrestre, le dépaysement est total.



L'entrepôt est un endroit à éviter pour tous les claustrophobes. Des murs de caisses et aucune fenêtre pour égayer les parois désespérément lisses.



La villa est un endroit plein de mystères et de pièges. De nombreux ennemis vous attendent entre ses murs. Soyez sur vos gardes.

# PERFECT DARK

*"Noir c'est noir, il n'y a plus d'espoir" chantait le poète belge. Ce triste refrain n'est pas tout à fait vrai, car, surgie de nulle part, voici Joanna Dark. Femme forte et délicate à la fois. Capable de refroidir un escadron d'ennemis et de faire fondre le cœur des plus endurcis.*

**M**ême si Perfect Dark n'est pas à proprement parler la suite de GoldenEye, ce jeu s'en rapproche sur de nombreux points. Ainsi, on doit la réalisation de ce soft à l'équipe responsable de GoldenEye. On retrouve de nombreuses similitudes dans le traitement du scénario et dans l'agencement des missions. Enfin, à l'image de GoldenEye, Perfect Dark s'apparente à un Doom-like orienté stratégie. Le scénario est un habile mélange de science-fiction et d'espionnage. Joanna Dark va devoir retrouver une entité extraterrestre aux mains d'une obscure organisation, qui mettra tout en œuvre pour l'empêcher de parvenir à ses fins. Une intrigue mêlant intérêts nationaux et coup d'Etat s'installe dès les premiers instants du jeu. A l'image de GoldenEye, l'action est découpée en petites missions bien équilibrées. Avant de lancer dans l'aventure, il est important de bien prêter attention à l'ensemble des options disponibles. Préalablement à la partie, il est possible de déterminer l'identité de votre héros, à savoir Joanna ou un agent entièrement créé de vos doigts agiles. Il est possible de changer à tout moment de héros principal grâce au menu correspondant. Vous pouvez ainsi utiliser un héros personnalisé pour réaliser une mission, et poursuivre avec Joanna. Après une introduction dynamique qui situe bien l'action, on retrouve Joanna dans l'institut Carrington, en attente de missions. Le menu général de

sélection vous permet de choisir précisément l'orientation de la partie.

### La guerre des nerfs

L'institut Carrington permet d'apprendre à maîtriser les commandes et les différents gadgets que vous utiliserez au cours des missions. Ce sont elles qui constituent le corps principal de l'aventure. Une série de parcours d'objectifs vous est imposée. A vous de choisir le niveau de difficulté qui détermine la nature des objectifs à remplir. Le scénario vous entraîne dans une grande variété de niveaux et d'endroits hauts en couleurs. Il faut impérativement remplir tous les objectifs pour passer les missions. Le mode Simulation de combat offre un large panel de petites variations sur le thème du Doom-like. Un mode destiné aux maîtres blasteurs avides de chasse à l'homme et autres courses au drapeau. Le mode Coopération permet à deux joueurs de participer aux principales missions en développant une véritable stratégie. Le mode Contre-opération permet à deux joueurs de s'affronter dans le cadre des missions du scénario principal. Les options sont nombreuses et les différents paramètres audiovisuels assurent une prise en main agréable. Les commandes répondent bien, et la diversité des situations constitue un atout de taille pour ce Perfect Dark.

L'embuscade est le quotidien des aventuriers de l'extrême.



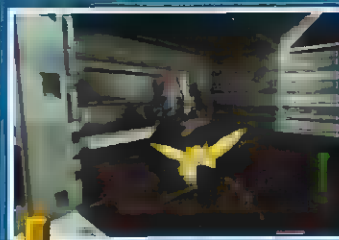
Le Scanner X dévoile des détails invisibles à l'œil nu.

Pan dans la tronche!





Des pétroires, du plomb surchauffé, des balles qui fusent, bref des armes de folie, il y en a à profusion.



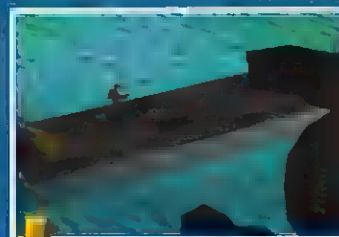
Le dragon est une véritable tête cracheuse de plomb. On se demande ce que fabriquent nos amis de Familles de France.



Le Mag Sec 4 est une arme singulière. Sa cadence de tir affole les ennemis les plus coriaces.



Le fusil à pompe est désormais un classique. Il dégomme tout dans un rayon d'action record.



Le fusil à lunette est d'une précision sans égale. Prenez le temps d'ajuster votre tir pour anéantir vos opposants les plus éloignés.



Le lance-roquettes fait d'énormes dégâts. Encore faut-il bien viser pour ne pas trop arroser dans tous les sens.



Le moindre bruit vous fera sursauter. Soyez vigilant ■ regardez dans les coins.



La Drug Spy est un petit gadget bien senti. Utilisez ce petit robot téléguidé pour vous approcher de vos ennemis et leur envoyer une fléchette pour les endormir.



La visée nocturne rend de fiers services dans les endroits les plus sombres. Les ennemis apparaissent en sur-brillance.

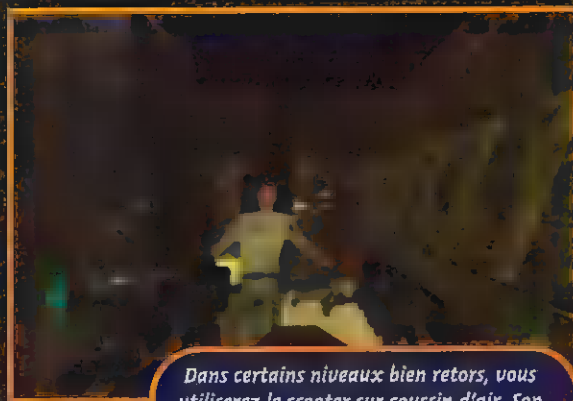


Le Décodeur permet de contrôler la plupart des ordinateurs du jeu. Un outil indispensable pour un agent secret.

## AVIS OUI, MAIS...

Ce Perfect Dark emboîte le pas à GoldenEye. Il faut investir une place forte et accomplir une série de coups d'éclat. Bien sûr, toujours à l'instar de GoldenEye, il ne faut pas se précipiter comme dans un quelconque Doom-like, mais élaborer une véritable stratégie. La finesse est de rigueur dans cette simulation de commando ■ d'espionnage. La réalisation, Ram Pak oblige, est de très bonne qualité. Reste que même si de beaux efforts ont été fournis au niveau des détails, la claque visuelle n'est pas décisive. L'intérêt est bien présent, mais ■ licence et le charme de James Bond ne sont plus là.

TOXIC



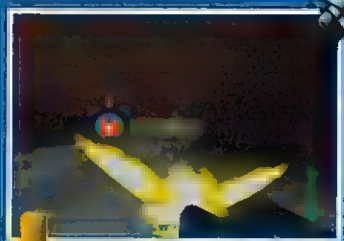
Dans certains niveaux bien retors, vous utiliserez le scooter sur coussin d'air. Son maniement est évident et sa rapidité surprend les adversaires.



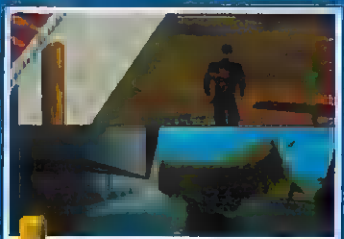
## PERFECT DARK

### COMME S'IL EN PLEUVAIT

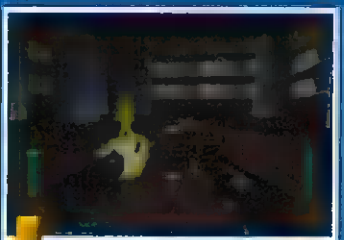
Il est possible de se préparer précisément au combat. Les mords de Doom-like seront aux anges avec un mode qui fait la part belle aux confrontations armées.



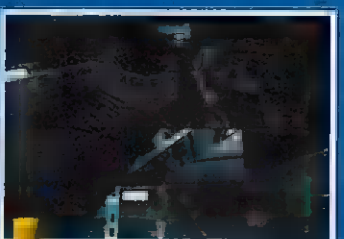
Au centre Carrington, vous vous familiariserez avec toutes les armes du jeu.



Le mode Coopération est un véritable régal à deux. Même si l'affichage connaît une baisse de régime.



Les simulations de combat combleront les amoureux de Doom-like. Vous devez agir dans une enceinte réduite et remplir l'objectif principal du jeu.



Le mode Contre-opération privilégie les sensations fortes. Deux adversaires humains pourront en découdre dans les missions du scénario original.

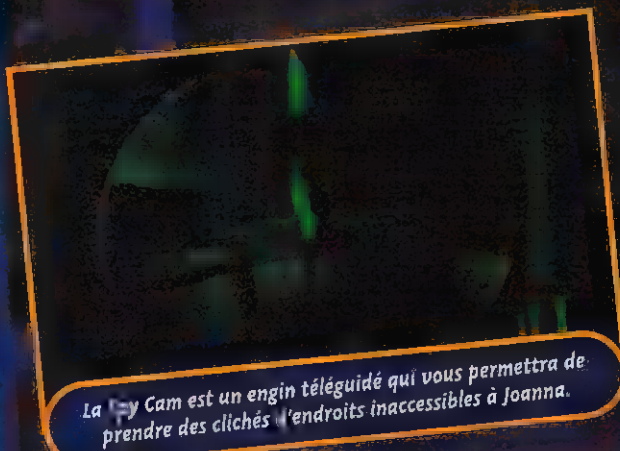
### AVIS OUI!

Nous l'avons attendue longtemps cette suite de GoldenEye qui n'en est pas vraiment une. Pas de surprise, le jeu est bien foutu, la réalisation soignée et la jouabilité irréprochable (comme toujours avec Rare). Mais, en dépit de toutes ces qualités, Perfect Dark ne parvient pas à égaler le légendaire GoldenEye. Est-ce en raison de l'absence de 007 ou du fait qu'il n'y a plus l'effet de surprise? Cela dit, oublions GoldenEye! Perfect Dark est un jeu passionnant qui devrait satisfaire les possesseurs de N64. Je m'éclate vraiment avec ce jeu et je ne peux que vous le conseiller.

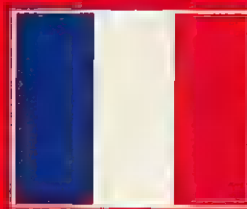
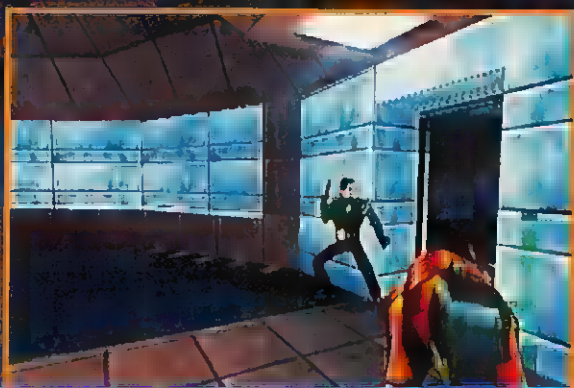
AHL



Certaines armes permettent de choisir l'impact du tir. Pratique pour ne pas attirer l'attention.



La Spy Cam est un engin téléguidé qui vous permettra de prendre des clichés d'endroits inaccessibles à Joana.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: RARE
- Éditeur: NINTENDO
- DOOM-LIKE/STRATÉGIE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: KIT VIBRATION
- Vibrations: BONNES

### PRÉSENTATION

Le scénario est bien planté dans cette intro futuriste de belle facture.

85%

### GRAPHISMES

Quelques beaux effets de lumière et une réalisation générale très satisfaisante.

89%

### ANIMATION

Fluide et réaliste. Des ralentissements en mode 2 joueurs.

85%

### MUSIQUE

Des thèmes variés et bien réalisés.

88%

### BRUITAGES

Les tirs sont bien retranscrits. L'ambiance est tendue.

90%

### DURÉE DE VIE

Des missions assez longues. Plusieurs modes et une difficulté variable.

92%

### JOUABILITÉ

La prise en main est évidente et facilitée par les nombreuses options.

94%

### INTERET

Des missions intéressantes et une réalisation à la hauteur. Manque peut-être un petit brin de folie et un visuel plus accrocheur.

90%





Entre les missions, vous devrez discuter avec différents persos.



Vous aurez surtout droit à des gros plans de robots durant les combats.

# front mission 3



Vous pouvez vous promener sur un réseau ressemblant fort à Internet, avec e-mails ou programmes à télécharger.

*Front Mission 3, dernier épisode d'une série jusque-là réservée au Japon, débarque sous nos latitudes. Ne soyez pas triste si vous n'avez pas vu les anciens épisodes, car ce petit dernier s'avère, à tous les niveaux, être le plus complet de la série et offre en plus une durée de vie jamais vue.*

**F**ront Mission, pour ceux qui ne connaissent pas, est un "tactics" en 3D dans lequel vous combattez aux commandes de gigantesques robots (les Wanzers). Dans ce troisième volet, vous jouez le rôle d'un jeune homme qui va se trouver pris dans un scénario incroyable. Simple "testeur" de robots dans une entreprise au début du jeu, il va malgré lui devenir un véritable héros qui devra éliminer un groupe de terroristes dont le but est de déclencher une guerre contre le Japon. Le scénario est relativement linéaire, mais vous pourrez de temps à autre évoluer librement ou faire des choix qui

changeront la suite des événements. Vous pourrez, par exemple, vous balader pendant des heures sur le réseau du jeu (une sorte d'Internet très bien réalisé) pour glaner des informations ou, plus important, choisir dès le début de ne pas suivre votre ami, ce qui vous lancera dans un second scénario. Car il existe bel et bien deux scénarios distincts, proposant à eux deux le chiffre faramineux de 129 missions ! Ces dernières consistent en général à diriger de 1 à 4 Wanzers afin d'éliminer les hordes d'ennemis. Ce sont ces Wanzers qui donnent au jeu son style très particulier. En effet,

dans les "tactics" classiques, ce sont les manœuvres que vous effectuez pendant les combats qui décident majoritairement de votre victoire. Dans Front Mission 3, le plus important se situe dans les préparatifs. Les Wanzers sont customisables à tous les niveaux, et vous pourrez changer chaque pièce d'arme ou d'armure, ce qui influera évidemment sur leurs caractéristiques. Mais les combats ne sont pas en reste pour autant, avec, en vrac, des coups spéciaux, la possibilité de capturer des ennemis, des munitions à gérer... Un très bon jeu, qui vous occupera des dizaines d'heures.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SQUARE
- Éditeur : CRAVE
- TACTICS
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
- Compatible : DUAL SHOCK 2

## PRÉSENTATION

Une belle cinématique d'intro et des menus très clairs.

## GRAPHISMES

Très fins et colorés, dignes d'un jeu Squaresoft.

## ANIMATION

Explosions et mouvements des persos de bonne qualité.

## MUSIQUE

Parfaitement intégrée au jeu, elle s'oublie vite.

## BRUITAGES

Sans faille.

## DURÉE DE VIE

Incroyable. Pas moins de 130 missions vous attendent !

## JOUABILITÉ

Très simple et bien pensée.

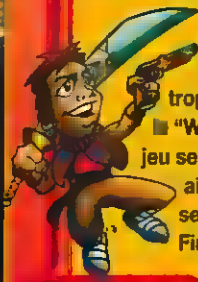
## INTÉRÊT

Un jeu excellent qui renouvelle le genre. Dommage qu'il n'ait pas été traduit.

92%

## AVIS OUI, MAIS...

Front Mission est un chef-d'œuvre qui risque de ne pas plaire à tout le monde. Moi, par exemple, je suis loin d'être emballé. Malgré ses qualités indéniables (durée de vie faramineuse, scénario excellent...), il devient vite énervant à cause de temps de chargement. Pendant les combats, ce n'est pas trop grave, mais dès que vous surfez sur "Web", ■ sont interminables. De plus, ■ jeu semble un peu trop facile. Si vous avez aimé Front Mission 2 en japonais, vous serez ravi. Mais si, vous ne jurez que par Final Fantasy Tactics, vous risquez d'être un peu déçu.



CHEUB

Cette image, tirée de la cinématique d'intro, vous donne un avant-goût de qualité des graphismes.



Depuis sa sortie sur Playstation, Tony Hawk reste l'un des jeux les plus vendus au monde. Et ce succès n'est pas dû uniquement au fait que le nom du meilleur skateur vivant figure sur la jaquette. Voici maintenant la version Dreamcast, avec un nouveau moteur 3D lifté.



"Officer Dick" dans un beau Handplant, qui permet d'avoir une vue globale du premier niveau.

# TONY HAWK'S PRO SKATER

Le tramway est très pratique quand on est à la bourre pour aller au bahut! Gare à la chute.



Une belle vautre en zoom serré. Switch en bave de jalousie. Le sang, censuré dans la version N64, est ici à retour.

## AVIS OUI, MAIS...

Graphiquement, j'attendais mieux de cette version DC. Quoi qu'il en soit, l'adaptation est bonne, ■ plus belle de toutes...

Animations très réalistes des personnages, maniabilité excellente, prise en main rapide, nombre hallucinant de tricks. Bref, du pur Tony Hawk. Mais adapter trois fois de suite le même jeu ne fait pas vraiment avancer le schmilblic. Il aurait fallu ajouter plus que quelques nouvelles pistes audio comme, par exemple, un mode 4 joueurs.

Cela dit, moi, j'adore!

**SWITCH**



O n ne présente plus Tony Hawk, le maître incontesté de la rampe, cet énorme demi-tuyau de bois. Comme tous les passionnés, il a su s'entraîner pour élever ce sport de sauvageon au rang de véritable art. On parle bien sûr de skateboard, que l'on apprend en goûtant la "saveur" du bitume, et en versant forcément un peu de son sang (NDSR: ce n'est pas Switch qui vous dira le contraire). Heureusement, la technologie et les composants électroniques peuvent nous faire vivre virtuellement ces sensations fortes, agréablement vautré sur son canapé. Le but du jeu est fort simple, cinq objectifs sont à remplir dans chacun des six niveaux. Chaque objectif atteint rapporte une cassette vidéo. Symbole de la gloire et de la postérité du rideur sponsorisé. Plus on amasse de cassettes, plus le choix des planches s'élargit, vos capacités augmentent et de nouveaux niveaux s'ouvrent.

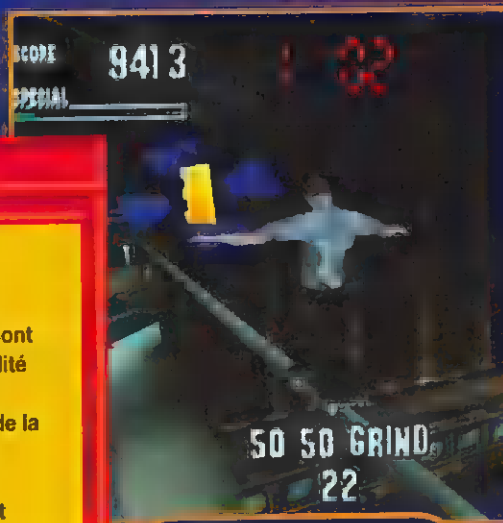
## Les cinq lettres

Vous obtenez deux cassettes après le dépassement d'un score donné, et une si vous trouvez les cinq lettres du mot skate dispersées un peu partout dans les niveaux. Il y a aussi cinq objets grincer ou détruire (boîtes de carton, panneau "no skate", tables d'école, etc.). Enfin, une dernière cassette est très bien cachée, et il faudra bien étudier le décor pour la trouver. Les cassettes en main, on accède à des compétitions qui se déroulent en trois man-

ches. Chaque manche est notée sur dix par un jury de dix personnes. Le total des points des deux meilleures courses donne votre score final, lequel détermine votre classement. Pour voir la vidéo de fin du jeu, il faudra obtenir la médaille d'or dans les trois compétitions. THPS contient toutes les figures du skate et de nombreux skateurs pros sont présents aux côtés de Tony Hawk: Chad Muska (la star montante du moment), Elissa Streamer, Bucky Lasek et bien d'autres. Les décors très détaillés offrent des possibilités encore jamais vues dans ce type de soft. Fun et doté d'une jouabilité quasi instantanée à l'instar de Mario Kart, THPS permettra aux néophytes de découvrir les joies de la vidéo-glisse.



Tony et sa board fétiche, la Falcon: une histoire d'amour entre un aigle et un faucon...



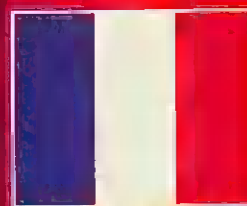
Les lettres SKATE sont parfois bien planquées. Ici, il faut sauter puis enchaîner sur un grind.

## AVIS OUI !

Après la PS et la N64, c'est au tour de Dreamcast d'accueillir le meilleur jeu de skateboard de tous les temps. Grâce à la puissance de la console, les graphismes sont affinés et bien plus propres. La jouabilité reste la même, c'est-à-dire claire et instinctive. Tous les professionnels de la planche à roulette sont là pour notre plus grand plaisir. Enfin, avec le modem intégré à la console, il est fort probable de voir débarquer un concours. Switch s'entraîne déjà, et je ne vois pas (à part moi) qui serait capable de le battre.



KAEL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NERVERSOFT
- Éditeur : CRAVE
- SKATEBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI (9 BLOCS)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : BONNES

## PRESENTATION

Les menus sont bien présentés. Une intro vidéo qui chamboule tout.

90%

## GRAPHISMES

Des textures irréprochables, une 3D parfaite.

89%

## ANIMATION

Très fluide: la motion capture assure aux rideurs des mouvements très réalistes.

92%

## MUSIQUE

La bande-son a été réalisée par plusieurs artistes connus.

90%

## BRUITAGES

Chaque revêtement de sol produit un son particulier sous les roues. Trop fort!

94%

## DUREE DE VIE

Les challenges sont plutôt variés. Il manque juste un mode 4 joueurs!

85%

## JOUABILITE

Une maniabilité souple, tant au pad analogique qu'à la croix de direction.

92%

## INTERET

Tony Hawk reste le meilleur soft dans le style arcade. On aurait pourtant aimé un peu plus d'innovations par rapport à la version N64.

92%





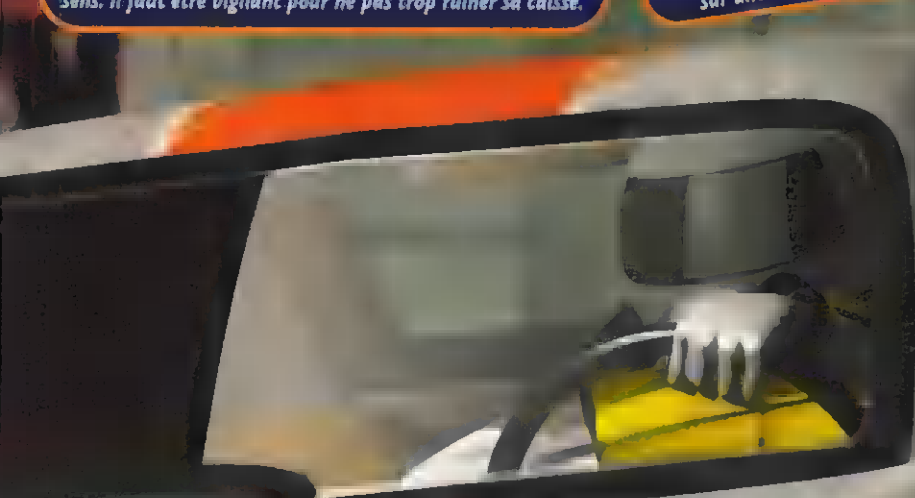
Sur certains circuits, les adversaires roulent dans les deux sens. Il faut être vigilant pour ne pas trop ruiner sa caisse.



Quelques courses se déroulent sur une route enneigée.



Des morceaux de carrosserie volent sous le choc.



Nombre d'épreuves se disputent sur un anneau, il ne faut pas hésiter à utiliser les parties relevées pour garder de la vitesse.

# DESTRUCTION DERBY

*La plupart du temps, les jeux de caisses nous imposent de prendre soin de notre véhicule pour l'emporter... Alors, pour une fois qu'on nous propose de les pourrir, on ne va pas se gêner...*

**D**ans Destruction Derby, vous êtes aux commandes d'un stock-car, et votre objectif est simple : ruiner les caisses de vos adversaires. Pour cela, être un brin bourrin et maîtriser votre véhicule est vivement conseillé, mais il faudra aussi faire preuve d'astuce pour ne pas détruire votre engin avant celui des

autres. Ainsi, en alternant les shoots avec l'avant, l'arrière et les côtés, vous augmentez vos chances d'aller au bout...

## De la tôle froissée

Pour assouvir votre besoin de détruire tout ce qui bouge, plusieurs épreuves différentes sont proposées. Si le but principal de chacune est bien évidem-

ment de cartonner un max vos adversaires, des petites subtilités et des mini-challenges permettent aussi de varier les plaisirs et les objectifs. Par exemple, le mode Carambolage vous invite à disputer une série de courses où pour progresser, il faut non seulement shooter les autres caisses, mais aussi





Il faut trouver le compromis entre points d'accidents et bonne place à l'arrivée.

## AVIS OUI, MAIS...

J'avais bien aimé les deux premiers Destruction Derby, mais là je suis un peu déçu. Fini les carambolages géants et les jumps de folie... Il y a moins de carrefours, moins de tremplins, et les courses se déroulent un peu plus comme dans un jeu de caisse classique. Enfin bon, il y a quand même moyen de bien s'amuser, surtout entre potes, le jeu est assez réussi graphiquement et les nombreuses options permettent de ne pas décrocher tout de suite.

**ZANO**

terminer premier. C'est donc le total des points d'accidents et la position sur la ligne d'arrivée qui déterminent le podium, et qui permet de passer à la course suivante, ainsi que de débloquent des véhicules cachés. Un autre mode nommé "Écraser pour du blé" propose un challenge équivalent, mais l'objectif est de gagner un max de fric. Pour cela, vous devez mettre vos adversaires sur le toit et leur faire exécuter de jolies figures artistiques. Avec l'argent, vous pourrez vous offrir de nouvelles caisses ou booster leurs performances (vitesse, tenue de route, etc.).

### Carambolages

Le troisième mode, s'il peut se jouer seul, est cependant destiné aux parties entre copains. On retrouve des épreuves similaires aux deux modes en solo, mais on peut aussi se livrer à de nouveaux petits challenges, à deux, trois, ou quatre. Par exemple, une variante du mode Carambolages propose de participer à un gigantesque

carton dans une arène, où shooter un adversaire rapporte des points et se faire toucher en enlève. De même, cette épreuve peut se disputer sur le toit d'un building, pousser les autres voitures dans le vide étant bien sûr l'attraction principale de ce mode. Pour finir, on peut se détendre avec le mode "Passe la bombe". Il faut toucher l'adversaire pour lui refiler une bombe, on compte à rebours indiquant le temps restant avant l'explosion...

### Un jeu bien ficelé

Outre le choix important de modes et de circuits, ce Destruction Derby propose aussi une gamme assez conséquente de véhicules. Quelques-uns sont disponibles au début, mais au fur et à mesure que l'on enchaîne les victoires, on débloquent de sacrés monstres d'acier. Les meilleurs casse-cou qui trouveront les dernières voitures cachées pourront même se prendre pour des flics cascadeurs avec le véhicule de police... Sur le plan technique, ce dernier

volet ne se démarque pas trop de ces prédécesseurs. Les voitures sont correctement modélisées, et les déformations qu'elles subissent lors des chocs sont assez bien faites. Les décors ne sont pas vraiment fins et lisses, mais l'ensemble reste cependant correct et agréable à l'œil. Enfin, la sensation de vitesse est bien retranscrite, le pilotage est aisé, et il faut bien une bonne dizaine de véhicules à l'écran avant de faire ralentir l'animation... Bref, ce Destruction Derby est digne des précédents volets, relativement beau et bien fourni en modes de jeu, mais les adeptes lui reprocheront peut-être d'être un peu moins sauvage.



En Multijoueur, c'est la castagne!

## TOUT CASSER

Ceux qui ont joué au précédent volet le savent: si on froisse un peu de tôle lors des courses, les arènes sont fortement conseillées pour transformer en épave n'importe quel véhicule.



Les concurrents s'élancent des bords de l'arène, et souvent, c'est au centre que tout le monde se retrouve.



Lorsque l'avant de la voiture commence à morfler sérieusement, c'est en marche arrière qu'il faut cogner ses adversaires.



En haut des immeubles, l'adversaire est une proie facile à balancer dans le vide.



En mode Bombe, il faut shooter les autres véhicules pour leur refiler la charge explosive.

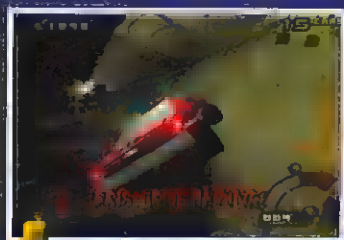


Le mode Vampire est basique: vous touchez, vous marquez des points, on vous touche, vous en perdez.



## FIGURES DE STYLE

On ne fait pas toujours ce qu'on veut avec sa voiture. Shooter un adversaire, se prendre un coup de pare-chocs inattendu ou une bosse vicieuse placée au bon endroit peuvent occasionner de jolies acrobaties et quelques égratignures sur votre belle carrosserie.



Le "briseur de mâchoire" se fait en cognant violemment un adversaire qui n'avance. Cependant, est quelquefois difficile de garder le contrôle.



Voilà, quoi joue Cheub tous les matins sur périph.



Lorsque l'on passe sur une bosse à pleine vitesse, on s'envole quelques instants. Les réceptions ne sont malheureusement pas souvent très propres...



Voici ce qui arrive lorsqu'un concurrent vous heurte plein fouet sur le côté.



Comme dans les volets précédents, les carrefours sont toujours des lieux dangereux.

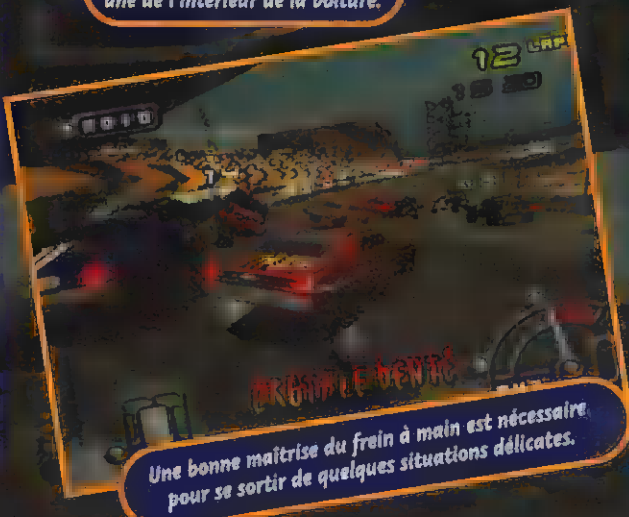
## AVIS OUI, MAIS...

Destruction Derby Raw a su se faire attendre... Mais voilà enfin! Les modes de jeu sont encore plus nombreux qu'avant. Désormais, on va pouvoir s'affronter sur les toits, ce qui rend les choses encore plus difficiles. Le mode Bombe m'a bien fait kiffer. Le principe du jeu a subi des variantes sans véritablement changer. Moi, je trouve un peu moins de pêche qu'avant. Les carambolages un peu moins spectaculaires et les angles de Replay pas très bien choisis... Mais bon, je deviens sûrement difficile avec le temps, et tous les fans de DD aimeront sûrement.

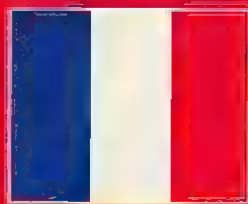
## SWITCH



Trois vues sont proposées, dont une de l'intérieur de la voiture.



Une bonne maîtrise du frein à main est nécessaire pour se sortir de quelques situations délicates.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : STUDIO 33
- Éditeur : PSYGNOSIS
- STOCK-CAR
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- MULTITAP
- Vibrations : MOYENNES

## PRESENTATION

Une petite cinématique et des menus assez sympas...

85%

## GRAPHISMES

Assez réussis, mais quelques décors manquent de netteté et de précision.

86%

## ANIMATION

Le défilement de la route et du décor est correct, même à plusieurs joueurs.

87%

## MUSIQUE

Du métal bien gras et répétitif, on aime ou non...

82%

## BRUITAGES

L'essentiel est là : bruits de moteur, tôle froissée et crissements de pneus...

80%

## DURÉE DE VIE

Le nombre de modes, d'options et de secrets est très satisfaisant.

90%

## JOUABILITÉ

La conduite est assez facile, mais faire de bons cartons demande de l'entraînement.

86%

## INTERET

DD s'avère toujours très sympa et particulièrement défoulant. Mais cette nouvelle version a perdu un peu de pêche et de brutalité.

85%



# TOMB RAIDER

*C'est maintenant au tour de la portable de Nintendo d'accueillir la belle Lara Croft. Les adeptes d'aventure/plates-formes sur Gameboy vont pouvoir s'en donner à cœur joie, car cette conversion réunit tous les ingrédients qui font le charme de la série...*

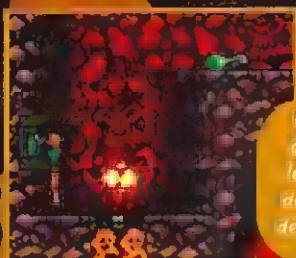
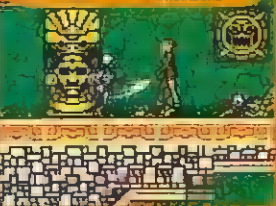
**D**écidément, la Gameboy nous étonnera toujours. En guise d'introduction, on assiste à une série de diapositives vraiment rétro, présentant l'histoire et les premiers objectifs. Ensuite, on plonge directement dans le vif du sujet et dans l'univers de Tomb Raider, puisqu'on se retrouve dans un vaste temple peuplé d'ennemis en tout genre. Portes fermées, leviers, échelles, passages secrets... tout y est, y compris les mouvements de Lara. En effet, la belle peut courir, sauter, grimper, s'agripper à une paroi... et elle peut, bien sûr, tirer avec des armes. Ses déplacements sont fluides et réalistes, et lorsqu'elle se cogne, elle tombe et se relève avec grâce. Pour ce qui est de l'histoire, on évolue toujours

dans un univers très archéo-mystique, où les légendes et la magie occupent une place importante. On voyage dans différents pays, et les graphismes reproduisent fidèlement les lieux où se déroule l'action (temples aztèques, pyramides...). Pour ce qui est du jeu lui-même, l'essentiel consiste à pousser des interrupteurs, ouvrir des portes, monter et descendre les divers étages des temples, et shooter tout ce qui bouge. Au final, ce Tomb Raider Gameboy s'avère être une réussite et n'a pas grand-chose à envier aux autres volets sur les consoles plus puissantes. Part les graphismes, bien sûr. L'ambiance est bien retranscrite, l'aventure s'avère longue et complexe et promet de bonnes heures de prise de tête.

Le maniement de Lara n'est pas aussi délicat que sur les autres consoles.



Les décors sont relativement variés et toujours d'excellente qualité.



Préparez-vous à actionner des leviers et encore des leviers avant de terminer le jeu.



Les séquences à diapositives sont d'une qualité remarquable.



## AVIS TROP OUI!

Les Tomb Raider, j'en ai presque fait une overdose. Mais là, il faut reconnaître que cette version Gameboy est une pure réussite, et que la portable de Nintendo est vraiment bien exploitée. De plus, la jouabilité est très bonne, ce qui n'était pas le cas des autres volets de la série. Certes, il y aura toujours des sceptiques pour dire que le jeu se résume à actionner des leviers et grimper à des échelles, mais la qualité globale de ce jeu ravira les adeptes du genre. Bref, prendre du plaisir à jouer avec Lara n'est pas qu'une question de bits.

ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CORE
- Editeur : THQ
- AVENTURE/PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible :

### PRÉSENTATION

Menus ultra simples. Séquences diapos remarquables.

### GRAPHISMES

La Gameboy s'en sort bien. Seuls quelques ennemis sont moyens.

### ANIMATION

Lara bouge super bien. Aucun ralentissement.

### MUSIQUE

Des thèmes peu variés, mais qui collent bien à l'ambiance.

### BRUITAGES

Peu nombreux, mais l'essentiel y est : bruits de pas, tirs...

### DURÉE DE VIE

Vaste, complexe, de nombreuses heures de jeu en perspective.

### JOUABILITÉ

Un temps d'adaptation, mais ensuite, ça roule.

### INTÉRÊT

Beau, long, captivant, c'est un vrai Tomb Raider et un hit de plus pour la Gameboy.

91%



Parfois, les ennemis se dotent également de magie. Renversant!

# DRAGON VALOR

Sorti au Japon à Noël dernier, *Dragon Valor* arrive enfin en version officielle. Aucune nouveauté à signaler, ce n'est les textes en anglais enfin compréhensibles par tous. Action 3D, plate-forme, magie, beat'em up... Namco nous sert la grande salade de l'été.

Dans les marécages, prenez garde aux plantes et aux mantres religieuses.

**S**il le scénario en japonais nous avait échappé, celui de cette version officielle est bien plus clair. L'histoire se déroule il y a bien longtemps, quand AHL n'était qu'un adolescent, au temps des dragons. Pour venger sa famille, Clovis, un jeune chevalier, jure d'exterminer un à un tous les dragons du pays. Pour cela, il va parcourir différentes contrées qui sont autant de niveaux dans le jeu. L'histoire se déroulant sur plusieurs générations, vous allez incarner successivement les différents membres de la famille: Glovis, pour commencer, puis, suite à un mariage avec

Carolina, vous poursuivrez l'aventure avec leur enfant, Kodel. Chaque personnage récupère, au cours du jeu, différents objets qui se placent automatiquement dans l'inventaire du joueur. Ils sont de plusieurs sortes: les pièces d'argent ou d'or, qui permettent de faire des achats dans les boutiques, les objets comme des fioles, pour augmenter les points de vie et de magie, et enfin les livres. Ces derniers permettent d'apprendre de nouveaux sorts magiques, mais aussi de gonfler vos connaissances en la matière, vous rendant ainsi plus puissant. Ces sorts se transmettent de

génération en génération. Pratique! Votre personnage dispose également de plusieurs attaques qu'il apprend en début de partie. Des Combos font également partie du jeu et permettent de frapper plusieurs fois de suite un adversaire sans qu'il puisse riposter. Côté aventure, le jeu se contente d'être une simple partie de plates-formes agrémentée de nombreuses séquences de beat'em up qui, à la longue, lassent considérablement. *Dragon Valor* n'en est pas pour autant un mauvais jeu. Il plaira à tous ceux qui aiment les plates-formes et l'action en 3D.

Un adversaire coriace, car très rapide et doté d'attaques fulgurantes. Attention également à son crochet!

Le long port, on fait parfois des rencontres surprenantes, comme celle-ci, très gigantesque.

## AVIS OUI, MAIS...

*Dragon Valor* est un jeu d'action 3D sympathique. Exit le côté RPG, place à l'action. Ici, comme dans un bon *Zelda*, on se bat à coups d'épée et en temps réel. Pas de phases de combat au tour à tour, comme trop souvent dans les RPG. Autre bon point, la durée de vie: le jeu tient sur deux CD et comporte bon nombre de niveaux. Par contre, on répète souvent les mêmes gestes: avancer, frapper les ennemis, avancer, frapper les ennemis... dans certains niveaux, cela devient plus que lassant.

NIICO

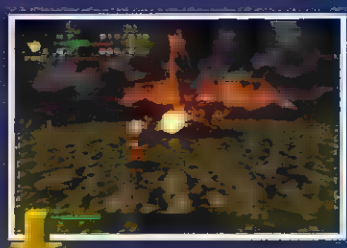




Volef est très costaud mais n'a rien dans la MH. Quelques Combos bien placés suffiront à le détruire.

## DRAGON'S LAIR

Si la plupart des demi-boss sont d'affreux costauds, les boss de fin de niveau sont tous des dragons. Et dans les premiers temps, on en vient facilement à bout, il faudra par la suite disposer de l'ensemble de ses points de vie et de magie pour être certain de l'emporter.



Rage, le premier dragon du jeu, sera le fruit de votre vengeance. Vous comprendrez pourquoi en combattant.



Vous ne rêvez pas, ce dragon est bien rose. Etudiez ses déplacements pour mieux le combattre.

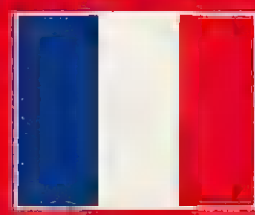
Ce scorpion géant est plus gros que dangereux. Méfiez-vous quand même du poison qu'il vous crache à la tronche.

## AVIS OUI, MAIS...

Dragon Valor mélange habilement le RPG et le beat them all. Les graphismes sont de bon ton et les musiques, vraiment merveilleuses. De plus, le fait de vivre le saga d'une famille génération après génération est une excellente idée. Mais au bout de deux heures, on s'ennuie ferme. Ce titre est beaucoup trop linéaire et il n'y a aucun rebondissement. Ensuite, le système d'armes et d'items est vraiment mauvais. Et je ne parle pas des commerces où il faut lire d'interminables conversations. Ce titre aurait pu être un top, mais l'interface avait été plus travaillée...



KAEL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAS ANALOGIQUE
- Vibrations : ASSEZ BONNES

## PRÉSENTATION

Une belle intro en images de synthèse. Un écran d'options dépouillé mais efficace.

85%

## GRAPHISMES

La qualité des décors varie avec les niveaux. Pas mal de pixélisation.

81%

## ANIMATION

Les mouvements des persos sont nombreux et assez bien décomposés.

85%

## MUSIQUE

Rien de grandiose mais elle rythme le jeu convenablement.

78%

## BRUITAGES

Le strict minimum. On aurait aimé une ambiance plus poussée.

75%

## DURÉE DE VIE

Bien qu'on progresse sans encombre, les niveaux sont nombreux.

90%

## JOUABILITÉ

La prise en main est rapide et les personnages répondent bien.

90%

## INTÉRÊT

Dragon Valor est un bon jeu d'action 3D. Dommage que les séances de beat'em up finissent par lasser.

82%



# STAR WARS

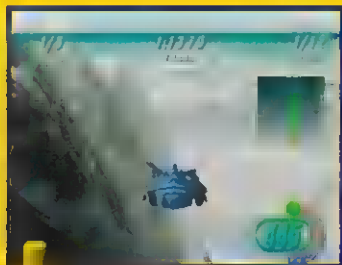
## — EPISODE I —

# RACER

*La fameuse course de pods inspirée de l'Épisode I débarque enfin sur Dreamcast! Sega avait fait des merveilles pour la version arcade de ce titre, mais là, ce sont les studios LucasArt qui se sont chargés de l'adaptation sur Dreamcast...*

### BIG JUMP

A de nombreuses reprises, vous aurez l'occasion d'envoyer votre vaisseau bien haut dans les airs. De plus, lors de certains sauts, on est obligé d'enclencher un Boost pour traverser le vide. Préparez-vous à admirer le paysage...



Certains tremplins vous font décoller juste pour le plaisir. Il n'y a pas de vide à franchir.



Quelquefois, sans Boost, ça ne passe pas. Il faut aussi penser à rester dans l'axe...



Votre pod peut s'endommager lors de l'atterrissage.

**T**out comme dans WipEout, le but du jeu est simple : aux commandes de votre engin (un pod), vous devez foncer sur divers tracés futuristes. Opposé à une dizaine d'autres pilotes, il va vous falloir maîtriser votre véhicule, mais aussi déjouer les divers pièges des circuits. Ainsi, chaque course propose tout un lot de raccourcis, de tremplins, de portes qui s'ouvrent et se ferment, mais vous croirez aussi des éboulements de pierres et des météorites...

### Tout à l'instinct

La vitesse de votre engin est tout simplement hallucinante, et plus vous avancerez dans la compétition, plus vous pourrez augmenter ses performances en achetant de nouvelles pièces. Son maniement est très simple : accélération, freinage, virage.

Le Boost pour faire grimper le compteur de vitesse. Cependant, le tracé des circuits, les virages serrés, les bosses et les divers obstacles obligent le pilote à être constamment attentif. Des choix rapides s'imposent pour éviter les chocs, souvent fatals pour votre monture. De même, les turbines chauffent si on abuse des

Certains circuits font passer sur l'eau. Le comportement du pod s'en trouve légèrement modifié...





## DES VUES DIFFÉRENTES

Plusieurs vues sont proposées : deux extérieures, qui favorisent la précision du pilotage et le placement dans les courbes, ainsi que deux intérieures, qui procurent beaucoup plus de sensations, mais aussi beaucoup plus de touchettes...



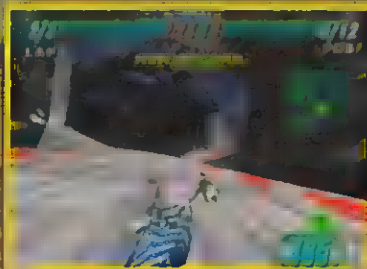
Cette vue intérieure offre une très bonne sensation de vitesse, mais le gabarit de l'engin est difficile à apprécier.



La vue juste derrière le vaisseau est le bon compromis entre sensations et précision.



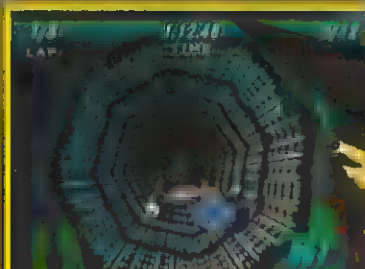
Une caméra permet de se placer à la place du pilote. On voit ainsi le faisceau d'énergie entre les deux turbines.



Le nombre de tunnels est particulièrement conséquent...



Le mode deux joueurs permet de courir sur l'ensemble des circuits du championnat Solo.



Ce tunnel change légèrement le maniement de l'engin : on peut se déplacer de droite à gauche ainsi que de haut en bas. Très utile pour éviter les météorites !

parfaite, les courbes et les énormes jumps s'enchaînent à une vitesse folle... De plus, quelques effets originaux viendront surprendre les pilotes, comme, par exemple des tunnels sans pesanteur dans lesquels votre vaisseau flotte totalement, ou bien la traversée de nuages collés à la surface d'un lac...

### C'est pas l'arcade...

En dépit de ses nombreuses qualités, ce Star Wars Racer n'est pas aussi réussi que la version arcade. Mais bon, les graphismes et la musique, tirée des bandes-son du film, permettent tout de même de se plonger dans l'univers de cette



merveilleuse série. Le mode deux joueurs et la connexion Internet permettant de comparer ses scores avec les "racers" du monde entier promettent de belles heures de bagarre à plus de 400 km/h. De plus, une rumeur persistante laisse entendre que la version européenne bénéficiera d'un mode de jeu en réseau via Web... Une affaire à suivre de près ! Bref, Star Wars Racer possède bon nombre d'atouts pour séduire les adeptes de sensations fortes. La Dreamcast se dote enfin un titre capable de rivaliser avec WipeOut...

## Star Wars dans son salon

Sur le plan visuel, la Dreamcast démontre une fois de plus ses impressionnantes capacités. Un brouillard est souvent perceptible et si certaines textures paraissent un peu simplistes, on assiste cependant à de beaux effets, les différents éléments (neige, eau, sable...) sont particulièrement bien imités. Certaines courses vous feront voyager à travers des décors de type polaire, tandis que d'autres vous emmèneront sur la planète Tatooine... La sensation de vitesse est totale grâce à un défilement d'une fluidité quasi



Il faut régulièrement acheter de nouvelles pièces pour son pod, afin de suivre la cadence des concurrents.

Boosts, il faut alors presser simultanément les deux gâchettes du pad pour réparer...

### De longues épreuves

Trois séries de sept courses sont accessibles, et il faut bien sûr terminer chacune aux premières places pour avoir le droit de disputer l'épreuve suivante. Quatre courses supplémentaires sont accessibles, mais ce sont



## STAR WARS — EPISODE I — RACER



Toucher les autres concurrents détériore votre machine.

### INSPECTION DE SON POD

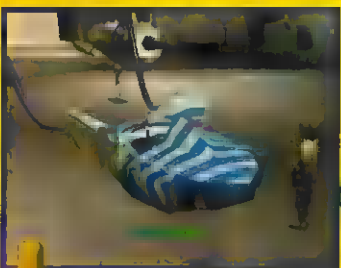
Entre deux courses, on peut observer l'état de sa machine et voir ses droïdes en train de réparer. Une option un peu gadget mais amusante, et surtout très bien réalisée...



Anakin s'approche de son vaisseau...



Un petit zoom, et il peut voir son droïde à l'œuvre...



Une petite rotation bien dosée, et il contrôle l'état de son cockpit...

Certains tunnels s'avèrent riches en couleurs et en lumières plutôt "flashy". Kael nous a fait une crise d'épilepsie...

### AVIS OUI !

C'est pas la version arcade, certes, et c'est bien dommage... Mais il y a vraiment de quoi s'amuser avec ce Star Wars Racer.

Bon, la Dreamcast n'est pas au maximum de ses capacités graphiques, mais la qualité de l'animation et la facilité avec laquelle se dirige le pod permettent vraiment d'obtenir de très bonnes sensations de vitesse, et ce très rapidement. Alors, si le genre vous attire et si Star Wars ne vous donne pas de boutons, il n'y a aucune raison de se priver de ce titre !

ZANO

### AVIS OUI, MAIS...

Star Wars Racer est sans doute le jeu le plus speed sur Dreamcast. On se demande même comment il est possible de s'en sortir. Les circuits sont nombreux, certains passages sont démentiels, et la difficulté est progressive, histoire de se faire la main. Mais graphiquement, le jeu est trop proche de la version N64, qui a plus d'un an maintenant. On constate de nombreux effets de brouillard censés faire disparaître le clipping, mais qui deviennent très gênants lors des virages. Dommage ! Si vous aimez la saga, foncez, sinon, essayez-le avant.

KAEL



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **LUCASARTS**
- Éditeur : **SEGA**
- COURSE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **PROGRESSIVE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Sauvegarde : **VM**
- Compatible : **PURUPURU**
- Vibrations : **MOYENNES**

### PRESENTATION

Une bonne cinématique, avec la musique de Star Wars... Bonne ambiance.

90%

### GRAPHISMES

Fins et assez jolis, mais on a vu mieux sur Dreamcast. Brouillard persistant...

91%

### ANIMATION

Rien à redire, la sensation de vitesse est excellente.

95%

### MUSIQUE

Les thèmes classiques de Star Wars... Quand on aime, c'est le pied total !

94%

### BRUITAGES

Le bruit du pod est excellent, et les tunnels occasionnent de belles résonances.

88%

### DUREE DE VIE

Avec le Multijoueur et le jeu en ligne, gare aux crampes.

85%

### JOUABILITE

Manier le pod est facile. Avec un pad un peu moins sensible, ce serait le top.

92%

### INTERET

Pas aussi scotchant qu'un Wipeout, mais les sensations sont là. C'est presque beau, ça va vite, c'est maniable... et c'est Star Wars !

91%



RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

# Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

# vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

# recyclez-les !

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher



**EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\* PLAYSTATION**  
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS  
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Iss Pro	49 F	Versailles	99 F	Monde des Bleus	169 F
Legacy of Kain	49 F	Metal Gear	119 F	Special OPS	199 F
Colony Wars	69 F	Resident Evil 2	119 F	Syphon Filter	199 F
Fifa 98	69 F	Crash Bandicoot 3	129 F	Final Fantasy 8	219 F
Formula One 97	69 F	Dino Crisis	169 F	James Bond	219 F



**EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\* DREAMCAST**  
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS  
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

UEFA Striker	139 F	Speed Devils	169 F	Virtua Str. 2000	199 F
Dynamite Cop	169 F	Revolt	179 F	SoulCalibur	219 F
Power Stone	169 F	Sonic Adventure	179 F	Tomb Raider 4	249 F
Ready 2 Rumble	169 F	Deadly Skies	199 F	Rayman 2	269 F
Sega Rally 2	169 F	Soul Reaver	199 F	Crazy Taxi	279 F

## LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

**PARIS**  
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris  
Tél. 01 46 74 06 26

RÉGION PARISIENNE

**ANTONY**  
1, rue de la Division-Leclerc - 92160 Antony  
Tél. 01 46 74 06 26

**BEAU-SEVRAN**  
C. Cial Beau-Sevrain - 93270 Sevrain  
Tél. 01 41 52 11 92

**CLAYE-SOUILLY**  
C. Carrefour - 77413 Claye-Souilly  
Tél. 01 60 87 11 17

**EVRY**  
C. Cial Evry 2 - 91120 Evry  
Tél. 01 60 87 11 17

**PARLY 2**  
C. Cial Parly 2 - 91120 Parly  
Tél. 01 60 87 11 17

**PONTAULT-COMBAULT**  
C. Carrefour - 77340 Pontault-Combault  
Tél. 01 60 87 11 17

**ROSNY 2**  
C. Cial Rosny - 92110 Rosny  
Tél. 01 42 65 47

**TAVERNY**  
C. Cial Les Portes - 91120 Taverny  
Tél. 01 60 87 11 17

**PROVINCE**  
**COMMOULES**  
C. Cial Commoles - 38431 Echirolles  
Tél. 04 38 49 91 02

**LYON**  
C. Cial Lyon - 69000 Lyon  
Tél. 04 78 84 20 38

**MARSEILLE**  
9, rue St. Ferréol - 13001 Marseille  
Tél. 04 91 11 11

**NICE-LA TRINITÉ**  
C. Cial Auchan - 06000 La Trinité  
Tél. 04 93 27 00

**THIONVILLE**  
Continent - 57100 Thionville  
Tél. 03 82 11 11

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

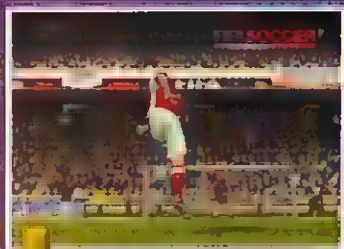


## FOOTBALL SPECTACLE

Certains mouvements et phases de jeu méritent l'attention des spectateurs. Voici quelques actions d'anthologie.



Le coup du sombrero est un geste très difficile à réaliser en cours de match. Utilisez les boutons R2 et L2 pour effectuer des dribbles déroutants.



Voici Parlour, d'Arsenal, qui traverse bien le ballon au moment de la frappe au but.



Le retourné n'est pas un geste donné à tout le monde.



La roulette permet de faire disparaître le ballon du champ de vision de votre adversaire direct.

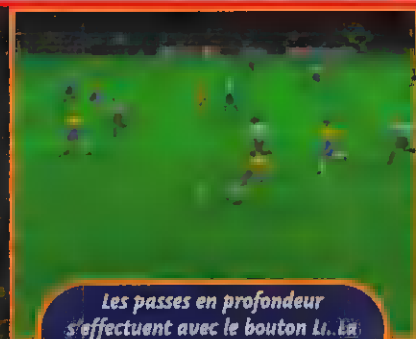


La reprise de volée doit être ajustée dans un parfait timing. Le résultat n'est pas toujours concluant.

Les ralentis sont de très bonne qualité.



Les passes en profondeur s'effectuent avec le bouton L1. La défense est prise à revers.



# FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP

Les débuts de la Playstation 2 n'ont, pour le moment, pas entraîné de cascade de compliments quant à la qualité de ses softs. C'est au tour de FIFA Soccer, entièrement en japonais, de débarquer pour convaincre les joueurs du monde entier des capacités de la petite merveille de Sony.

L'introduction du jeu nous présente le parrain officiel de ce nouveau Fifa. Il s'agit de Nakata, la vedette de l'équipe nationale du Japon qui joue actuellement à l'AS Roma. La qualité de cette petite séquence est assez remarquable, même si elle ne bouleverse pas le genre. Le premier écran de sélection offre un choix assez conséquent de modes de jeu. Le premier correspond à une rencontre amicale pour laquelle vous choisissez une équipe parmi les meilleurs clubs d'Europe. Vous pouvez également choisir une sélection nationale parmi les plus titrées. Ce mode permet de disputer rapidement une rencontre de haut niveau. Le deuxième menu de sélection propose de participer à la Coupe du monde selon les règles de la Fifa. Les phases éliminatoires

succèdent donc aux phases de poules comme dans la réalité. Le mode suivant propose de disputer un tournoi de premier plan entre équipes nationales de joueurs de moins de 23 ans; un mode spécifiquement développé pour le marché japonais, friand de cette catégorie de compétition.

### On est les champions!

Dans le mode League, vous disputez au choix l'un des championnats européens. À noter l'explicable absence du championnat français dans cette sélection. Pour terminer, on a droit au traditionnel Entraînement pour apprendre à maîtriser toutes les finesses du football virtuel: coups de pied arrêtés, dribbles, reprises de volée... Tout ça c'est très bien, mais quoi ça ressemble (©AHL 2000)? Dès les premières minutes de jeu,



## AVIS OUI, MAIS...

Ce Fifa est magnifique. C'est un régal de voir évoluer, sur les plus belles pelouses de la planète, les meilleurs footballeurs... à l'exception de quelques grosses licences. Les options très complètes offrent une liberté d'action hors match de premier plan. Reste que ce volet sur PS2 ne corrige pas les défauts de ses prédécesseurs. Même si l'inertie des joueurs et le retard dans la touche ont été retravaillés, il reste de gros points noirs concernant la jouabilité. Les centres sont très approximatifs et, malgré le système de curseur, il est difficile de développer des actions originales.

TOXIC

Les duels aériens sont courants. Appuyez un peu à l'avance sur X pour jouer les ballons dans les airs.

L'entraînement est un passage obligé pour quiconque veut maîtriser les commandes de Fifa.

les graphismes sautent littéralement aux yeux : joueurs bien détaillés et environnement de match particulièrement soigné.

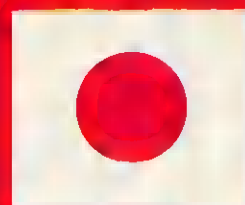
Les couleurs manquent un poil de pêche, mais le réalisme visuel est de tout premier plan. Il suffit de sélectionner la caméra la plus éloignée de l'action pour se croire en pleine retransmission à la télévision. L'ensemble des animations est réussi, avec des mouvements techniques parfaitement retranscrits. Les options sont, comme l'accoutumée dans les Fifa, très complètes et précises. Vous choisissez le niveau de jeu et vous ajustez les options audiovisuelles comme bon vous semble, avant d'élaborer vos choix tactiques. Il faut noter que ce Fifa est également le premier jeu PS2 à utiliser de l'antialiasing.

## AVIS OUI, MAIS...

Voilà un beau jeu de foot ! Que ce soit les joueurs et leur animation, le terrain ou la gestion des caméras, on en prend plein les yeux. Pad en main, on oublierait presque que c'est un Fifa, car

le jeu offre des possibilités tactiques et un confort que ses prédécesseurs n'avaient pas. Mais bon, lorsque l'on augmente le niveau de jeu, ça va toujours vite, trop vite... Enfin bref, malgré les défauts habituels relatifs à la série Fifa, il se passe enfin quelque chose sur la PS2, on commence enfin à entrevoir ce que la bécane a sous le capot...

ZANO



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **EA SPORTS**
- Éditeur : **EA SPORTS**
- **FOOTBALL**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- Contrôle : **MOYEN**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible : **DUAL SHOCK**
- Vibrations :

## PRESENTATION

Très classe et toute empreinte de haute technologie (© Nelson Monfort 2000).

85%

## GRAPHISMES

Très bien travaillés. Les joueurs ont un corps en 3D réussi.

94%

## ANIMATION

Elle varie selon la vitesse et l'angle de vue choisis. Quelques ralentissements.

92%

## MUSIQUE

Les thèmes sont plutôt enjoués et bien choisis. Mais rien de transcendant.

88%

## BRUITAGES

Le public manque de ferveur. Les bruitages sur la pelouse sont assez réalistes.

84%

## DUREE DE VIE

C'est le jeu à deux qui justifie la note. Les autres modes restent conventionnels.

90%

## JOUABILITE

Des efforts ont été faits pour rendre ce Fifa Soccer plus jouable.

85%

## INTERET

Ce Fifa est un exploit technologique. La PS2 commence à laisser entrevoir ses capacités. Nous attendons avec impatience l'ISS PS2 pour la confrontation.

88%



# DE SANG FROID

*Annoncé comme l'un des gros titres de l'été sur Playstation, De Sang Froid va aussi sûrement s'imposer comme l'un des meilleurs casse-tête estivaux. En réunissant dans un même titre des phases de jeu de type Resident Evil et des énigmes rappelant les Chevaliers de Baphomet, Revolution Software assurera aux vacanciers (et aux autres) le maintien en éveil de leurs cellules grises...*

**V**ous incarnez une sorte d'agent secret spécialisé dans les missions solitaires et à haut risque. Vous débutez l'aventure ensanglantée, ligoté sur une chaise, et vous subissez un interrogatoire musclé. Votre bourreau, à coups de seringues bien garnies d'une sauce stimulante, vous force à vous souvenir de vos dernières missions. C'est donc sous forme de flash-back que l'action se déroule, entrecoupée de scènes cinématiques aussi floues que votre esprit. Ainsi, au fil du jeu, vous allez tenter de reconstituer votre histoire depuis votre première mission et essayer de comprendre comment vous vous êtes retrouvé dans cette galère.

## Hollywoodien

Lors de la conception du jeu, les créateurs déclarent s'être fortement inspirés du septième art. Force est de constater que quelques indices ou événements rappellent certains films connus : par exemple, le fait que vous soyez un agent britannique et que vous infiltriez une base russe peut faire penser à James Bond, ou bien, la sauce stimulante que vous injecte votre bourreau peut rappeler les malheurs de Mel Gibson dans "Complots"... De même, le découpage des missions peut s'apparenter aux scènes d'un film. Pour couronner le tout, les développeurs affirment avoir utilisé un nombre d'angles de caméra très important, mais, en règle générale, si la profondeur de champ est impressionnante, les scènes d'action manquent un tantinet... d'action. Enfin, l'histoire se déroule dans un univers futuriste, où vos ennemis seront à tour de rôle des humains ou des machines.

Le fond de jeu ne déroutera pas les adeptes des Resident Evil-Like. Il consiste à passer la plupart de son temps à fouiller le moindre recoin de chaque pièce, à la recherche d'objets, d'indices, ou de passages. Cette recherche incessante est malheureusement compliquée par les déplacements un peu hasardeux du personnage, qui font qu'on se laisse facilement piéger par les quelques énigmes un peu surnoises. Elles ralentissent souvent la progression, mais, en général, c'est souvent une manipulation ou une utilisation astucieuse de votre Remora qui vous sortiront d'affaire. Le Remora est une sorte d'ordinateur portable miniaturisé et super perfectionné qui permet, entre autres, d'envoyer des mails, d'entrer dans les programmes informatiques ennemis, ou d'obtenir des informations sur des éléments clés de l'aventure. Les objectifs de vos missions sont en général assez classiques : sauver un équipier, introduire un virus informatique, ou désamorcer une bombe...

## Plein les yeux

Sur le plan visuel, De Sang Froid est très réussi, voire même quelquefois impressionnant. Bon, comme chaque plan est fixe, il est nettement plus facile de faire de beaux décors que lorsque cela bouge, mais reconnaissons que, là, ça jette. La 3D est bien profonde les jeux de

lumière en temps réel sur le personnage sont du plus bel effet. Côté bande-son, on est assez loin du cinéma, mais les quelques notes angoissantes qui viennent ponctuer les moments forts des missions confèrent une bonne atmosphère au jeu. Au final, ce titre possède de sérieux atouts pour séduire les adeptes des Resident Evil-like, mais certains défauts, comme la maniabilité approximative et l'aventure un peu trop linéaire, risquent d'en décevoir certains. De plus, les fans des Chevaliers de Baphomet ne s'y retrouveront pas trop, les énigmes et l'histoire n'ayant pas autant de d'originalité et de créativité...



## AVIS OUI, MAIS...

De Sang Froid possède d'indéniables atouts pour séduire les joueurs. Le scénario est bien ficelé, le visuel soigné, et la durée de vie s'annonce très satisfaisante. Cependant, la version que nous avons testée ne nous permet pas d'affirmer que

ce titre tiendra ses promesses et permettra au joueur de prendre plaisir à jouer. Avant de l'acheter, il sera donc prudent de vérifier que les problèmes d'animation du personnage ont été résolus. Personnellement je pense qu'on peut faire confiance à Revolution Software et à Sony pour arranger ça, mais sait-on jamais...



**ZANO**



Certains décors sont magnifiques, animés, comme par exemple l'eau qui ruisselle.

Les grottes sont sombres, et il est parfois difficile de juger si l'homme en face de vous est un ami ou un ennemi.

Votre personnage se trouve généralement assez loin de la caméra. Ici, c'est l'un des rares moments où l'on peut le voir de près.

On vous laisse imaginer ce qu'on peut faire avec un tel équipement...

## TUER, ASSOMMER, RUSER

Les phases de shoot sont assez fréquentes. Bon nombre de gardes se mettront en travers de votre route, et il faudra en général régler le problème au gun. Cependant, pour être discret et ne pas alerter les gardes aux alentours, il est possible d'assommer vos ennemis en leur donnant un coup de poing dans la nuque. Enfin, d'autres petites épreuves d'habileté vous apprendront à éviter lasers et autres tirs et à miner des robots blindés.



En ouvrant une porte, on se retrouve souvent nez à nez avec des gardes armés jusqu'aux dents.



Certains adversaires s'accroupissent pour éviter vos tirs. Faites de même pour les plomber!



Pour éviter de se faire shooter par les robots, il faut se cacher et mettre des mines sur leur trajectoire.



Le temps joue parfois contre vous: ici, vous disposez de 25 minutes pour désamorcer une bombe, ou retarder sa minuterie.

## AVIS OUI, MAIS...

Ceux qui aiment les jeux retors vont se réjouir. De Sang Froid arrive ! Avec Zano, on a joué sur version bêta, sans notice et sans aide, on a donc galéré. Contrairement à Resident Evil, ici, les énigmes sont "réalistes". Le jeu semble long (une dizaine d'heures pour les bons joueurs), et les cinématiques viennent agréablement rythmer le scénario. Par contre, il souffre de gros problèmes d'animation (qui devraient être corrigés), et les doublages en français ne sont pas convaincants. Ajoutez un manque de diversité des ennemis et un armement limité, et vous obtenez un bon jeu, sans plus.



CHEUB

Si vous ne bloquez pas l'un des deux ascenseurs de ce niveau, des robots viendront vous refroidir.



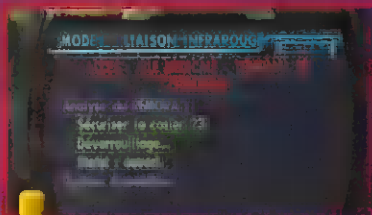


## LE REMORA

C'est votre ordinateur portable, de la taille d'une montre. Vous pouvez le connecter sur toutes sortes d'appareils pour émettre des messages ou recueillir des données importantes. C'est souvent grâce à lui que vous ouvrirez des portes scellées et que vous résoudrez quelques énigmes. Il peut aussi vous servir de carte pour vous situer dans les différents lieux...



Vous pouvez à tout moment vous repérer sur une carte. De plus, les ennemis et les portes sont indiqués sur ce sonar perfectionné.



En connectant votre Remora à certains ordinateurs, vous pourrez, par exemple, débloquer des serrures et désamorcer des pièges...



Comme pour dialoguer ou utiliser des objets, on se sert de la base de données du Remora au moyen d'icônes en bas de l'écran.



Il faut fouiller les ennemis morts pour récupérer des trousseaux, vie et des munitions.



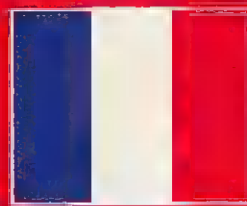
Quelques personnages interviendront durant l'aventure. Il faudra donc faire attention à ne pas les tuer, ils peuvent parfois vous être très utiles...



Les jeux d'ombres et de lumière ont été travaillés, certaines salles dégagent une ambiance assez particulière.



Si des objets sont assez visibles, d'autres sont bien dissimulés. Il faut inspecter chaque pièce pour ne pas être bloqué plus tard.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : REVOLUTION S.
- Éditeur : SCEE
- AVENTURE/RESIDENT EVIL-LIKE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRÈS MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

## PRESENTATION

De bonnes cinématiques. Des menus fonctionnels. L'écran de chargement est laid.

88%

## GRAPHISMES

Les décors sont fins, riches en couleurs et en lumière. Le perso n'est pas très réussi.

91%

## ANIMATION

Déplorable sur la version testée. L'éditeur promet de résoudre ce problème.

7%

## MUSIQUE

Quelques thèmes sympas intensifient les temps forts de l'aventure.

85%

## BRUITAGES

Ils pourraient être plus nombreux, mais l'essentiel est là (pas, tirs, eau...).

82%

## DUREE DE VIE

Avec deux CD et de longues missions, en voir la fin prendra un bon moment.

92%

## JOUABILITE

Espérons que les problèmes d'animation seront résolus dans la version finale...

70%

## INTERET

De grosses qualités visuelles et une aventure qui ravira les adeptes du genre. Ceux qui ont aimé Baphomet n'accrocheront sans doute pas...

84%





WWW.ECLECTIC-VC.COM  
Tél: 00 32 2 703 02 05  
Fax: 00 32 2 726 67 66

AVIS AUX  
PROFESSIONNELS

Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originale!

**Sur DREAMCAST**



**DC Mem Cards**

Des cartes mémoires économiques pour sauvegarder ses jeux. Pas de fioriture inutile, seule la capacité de stockage est privilégiée pour un imbattable rapport qualité / prix. Disponible en versions 1M, 2M & 4M avec compression de données pour assurer le stockage des données à long terme.



**NEXUS**

Encore disponible: Nexus 4M & 16M connectables à un PC pour échange de sauvegardes par email!

"MOTEUR VIBRANT Intégré"



**SHOCK PAD**

Manette avec Moteur Vibrant INTEGRE et port "VMS" Design ergonomique et compact L'Ultime arme du joueur!



**BOÎTIER DE COULEUR**

Finie la mode du blanc! Colorez la DC!



**PUCE DREAMCAST**  
en 4 bits!  
Pas de panne à débrancher sur la carte. Montage Hyper Simple en moins de 10 minutes! 100% Compatible avec tous les titres et toutes les consoles!



**Cable RGB Audio**  
Améliorez le rendu de votre image



**Vibration Pack**

Un Vibreur de qualité léger et puissant

**Sur GAME BOY**

**WORM LIGHT**



Une lampe flexible & modulable à souhait pour la Gameboy Color!

**Sur GAME BOY**

**GB UNIVERSAL LINK CABLE**



Avec le câble universel à 1 Mètre, les joueurs Gameboy peuvent échanger leurs données entre eux sans restriction de console. Compatible à la fois Gameboy classique, Pocket & Color.

**Sur PSX**

**MULTIPAD**



Adaptateur 2 joueurs en forme de mini-PSX. Look hyper sympal!

**Memory Card 1M**



Cartes mémoires d'une qualité de fabrication exemplaire pour assurer le stockage des sauvegardes sur le long terme.



Connectez la manette PSX à PC! Compatible "Dual Shock" 2.1.1M

Des Prix alléchants, Des Conditions de paiement avantageuses... Contactez-nous!

Les produits **ECLECTIC** sont disponibles chez:





*Suite au succès des versions rouge et bleue, Nintendo propose aux Pokéfans de repartir à la chasse aux 150 Pokémon de cette version jaune. Ce nouveau volet n'est pas vraiment une nouveauté, mais plutôt une alternative aux deux précédents titres... histoire de faire patienter les adeptes jusqu'aux versions or et argent.*

**C**e Pokémon jaune aurait pu s'appeler rouge bis ou bleu bis tellement les innovations et les changements sont rares. Ce titre s'avère être une compilation des deux précédents volets. Terminé les Pokémon exclusifs à telle ou telle version, ici les 150 Pokémon (et peut-être 151...) sont présents et peuvent être attrapés. Bref, Nintendo fait coup double : un nouveau challenge pour les passionnés et un excellent moyen de s'initier pour les novices.

### Un fond inchangé

Mis à part ces quelques détails, le fond du jeu reste totalement identique aux versions bleues et rouges. Vous visitez les mêmes lieux, rencontrez les mêmes personnages principaux, et le déroulement du scénario n'est pas trop modifié. Les techniques de combat ne changent donc pas, et il est toujours aussi vital de faire grimper rapidement le niveau de ses compagnons de poche si l'on veut vaincre les champions. Par contre, des Pokémon ont migré, et vous ne les rencontrez pas tous au même endroit. La chasse aux Pokémon s'annonce donc particulièrement captivante et réserve pas mal de surprises... Aucun changement non plus à signaler pour la majeure partie des objets, il n'y en a pas de nouveaux, et ils sont en général au même endroit. Enfin, sur le plan technique, ce Pokémon jaune est du niveau de ses prédécesseurs, c'est-à-dire

impeccable.

Le visuel, l'animation, la jouabilité et l'ambiance générale sont identiques, et donc d'un très bon niveau...

### Quelques nouveautés quand même

Le plus gros changement se constate dès le début du jeu, puisque le professeur Chen ne vous laisse pas le choix entre trois Pokémon, mais vous impose Pikachu comme premier compagnon. Celui-ci, refusant de rentrer dans sa Poké-ball, vous suivra comme votre ombre tout au long du jeu. L'autre principale nouveauté réside dans l'évolution des monstres de poche et leur apprentissage des différentes attaques et aptitudes. Certains Pokémon peuvent maintenant exécuter des mouvements dont ils étaient totalement incapables dans les précédentes versions. Et les niveaux auxquels les Pokémon apprennent leurs attaques ont été légèrement modifiés. Les puristes remarqueront aussi des changements dans la constitution des équipes des autres dresseurs (notamment les champions des arènes), ainsi que l'apparition de quelques nouveaux personnages dans les villages. Ces petites modifications ont été apportées pour suivre plus fidèlement le déroulement de la série télévisée. De même, les graphismes, et particulièrement la modélisation des visages de certains personnages, ont été



Sur les routes, nombre de dresseurs vous lancent des défis. C'est l'occasion de glaner quelques points d'expérience.



Chaque ville comporte un centre Pokémon pour soigner vos petits compagnons et accéder à votre PC.

améliorés pour que les adeptes de la série les reconnaissent plus facilement.

### 100 % compatible

Comme ce Pokémon jaune est entièrement compatible avec les versions bleues et rouges, il sera donc toujours possible de confronter ses Pokémon entre amis, ainsi que de procéder à l'échange pour enrichir sa collection. Ce Pokémon jaune est aussi compatible avec le Pokémon Stadium de la Nintendo 64. Il sera ainsi possible d'importer quelques aptitudes spéciales gagnées dans les arènes de la 64 bits sur la cartouche Gameboy, via le Transfert Pak ! Par exemple, Pikachu peut maintenant apprendre la CS Surf et naviguer sur les cours

d'eau, choses totalement impossibles dans les versions précédentes. Enfin, une option permet aussi d'imprimer les pages de son Pokédex grâce au Gameboy Printer. Bref, avec ces quelques nouveautés, ce nouveau volet de la saga Pokémon ravira les vrais fans, qui trouveront un nouveau challenge à relever. Les novices ne sont pas oubliés non plus, et Pokémon jaune est sans doute le jeu idéal pour s'initier à la Pokémania galopante...

### AVIS OUI, MAIS...

Je conçois que les fans du genre soient très attirés par ce Pokémon jaune, mais, personnellement, je le trouve vraiment trop proche des versions bleue et rouge. Des ajouts supplémentaires auraient été très appréciés, car on a trop la sensation de rejouer au même jeu, et les quelques surprises ici ou là n'y changent rien. Néanmoins, c'est Pokémon, c'est-à-dire un hit incontestable, ce qui excuse bien une petite dépense au magasin du coin pour les adeptes du genre...



ZANO





Explorez les grottes de fond en comble pour trouver des Pokémon et des items intéressants.

Il faut quelquefois couper les arbustes, à l'aide de la technique spéciale Coupe, pour accéder à certains endroits.

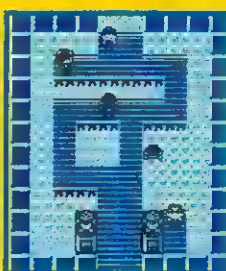
Au musée, les scientifiques vous remettront un objet particulièrement utile par la suite.

L'Océane, le bateau où vous obtenez la technique spéciale Coupe.

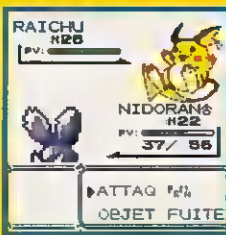
## LES ARÈNES

Comme pour les précédents volets, c'est dans les arènes que vous gagnez les badges. Ce n'est que lorsque vous avez les huit badges que vous pouvez participer au tournoi final. Chaque champion d'une arène utilise des Pokémon d'un seul et même élément (eau, roche, électricité...). Il faut donc former une équipe de Pokémon adaptée au type de champion que vous désirez défier.

Ondine est la championne de l'arène d'Azuria. Elle possède les Pokémon de type Eau. Évitez de la défier avec vos Pokémon de type Feu...



Avec Major Bob, le champion de l'arène de Carmin-sur-mer, c'est face à un Raichu de niveau 28 qu'il va falloir se battre.



Onyx et les Pokémon de type Roche seront vos premiers adversaires dans les arènes d'Argenta.



## AVIS OUI, MAIS...

Pokémon version jaune, c'est au final une fusion entre les versions rouge et bleue. Mêmes décors, quelques changements dans le scénario, et vous pourrez maintenant obtenir tous les Pokémon par vous-même. L'intérêt est donc très limité pour ceux qui ont déjà fini les anciennes versions, mais ce n'est pas une raison pour le condamner. Quand on est fan, le moindre petit changement justifie l'achat d'un nouveau jeu, et Pokémon jaune permettra aux accros de patienter jusqu'à la sortie des versions or et argent.

CHEUB



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: NINTENDO
- Éditeur: NINTENDO
- POKÉMON
- 1-2 JOUEURS EN LINK

- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: GAMEBOY PRINTER
- Vibrations: -

## PRÉSENTATION

Même intro que les précédentes versions. Des menus simples.

## GRAPHISMES

À peu de choses près comme le bleu et le rouge, simples mais clean...

## ANIMATION

Le défilement de l'écran est impeccable, les battles auraient pu être plus animées.

## MUSIQUE

Elle colle bien au style du jeu, mais vraiment répétitive.

## BRUITAGES

Aucun.

## DURÉE DE VIE

En solo, il faut trouver les 150 Pokémon. A plusieurs, on ne s'arrête jamais...

## JOUABILITÉ

Diriger le perso ou apprendre à se battre est très facile. Du tout bon.

## INTERET

Indispensable pour les fans, nettement moins pour les joueurs occasionnels... Ce Pokémon jaune convient aussi aux parents qui veulent s'initier.

90%





A la fin du niveau, la sortie est indiquée à l'écran. Il suffit de s'orienter correctement et de suivre la flèche.



*Dans la lignée de One, Silent Bomber ne fait pas dans la dentelle: on réfléchit peu, bien que le scénario soit pour une fois intéressant, et on canarde sur tout ce qui bouge. Beaucoup d'action donc, servie par des effets graphiques réussis et des décors en 3D détaillés.*

**D**ans le genre bourrin, Silent Bomber bat tous les records. Il faut dire que le principe du jeu s'y prête bien: l'action se déroule dans un univers futuriste infesté d'andriodes véreux. Ces engins mécaniques n'ont qu'un but: envahir la Terre et exterminer les humains. Pas cool... Une équipe d'experts est alors dépêchée sur le vaisseau des envahisseurs afin de mettre fin à la menace extraterrestre. L'ambiance est tendue. Tout commence par un mode didactique, très important mais facultatif, afin de

comprendre le système de tir et les différentes fonctions des touches de la manette. Le héros de Silent Bomber, la différence des autres jeux du genre, n'a pas d'arme à feu. Ici, on se bat à la bombe et au napalm. Un système de visée laser permet de verrouiller l'adversaire avant de lui coller quelques bombes dans l'estomac. Ensuite, après avoir pris ses distances, il suffit de déclencher l'explosion. Le résultat est à la hauteur: ça pète dans tous les coins. Au fil de sa progression, votre personnage récupère différents gadgets qui

permettent de gonfler ses compétences. Il peut alors cibler des adversaires à plus grande distance et voit son nombre de bombes augmenter au cours du jeu. Les niveaux ne sont pas très longs, mais ils ont l'avantage d'être nombreux. Les décors, comme les ennemis, sont entièrement en 3D et finement détaillés. On passe d'un niveau à un autre après avoir visualisé plusieurs séquences cinématiques qui apportent beaucoup au scénario. C'est assez rare dans ce genre de titres pour être signalé.

## AVIS OUI!

Dans son genre, Silent Bomber est un excellent produit. Bien qu'il soit très bourrin et qu'il demande peu de réflexion, le système de tir innove et se différencie nettement des autres jeux du genre. Les Continues infinis sont les bienvenus, car l'action est soutenue et l'écran souvent rempli de très nombreux adversaires. Les graphismes, pour une fois, sont peu pixelisés. Voilà qui change radicalement des dernières productions sur Playstation.

**NIICO**







Certains ennemis attaquent en groupe et vous encerclent pour vous détruire. Une bombe au milieu... tout ça, le tour est joué.



Une technique comme une autre pour exploser les robots: laisser une trainée de bombes et les faire exploser au passage monstre.

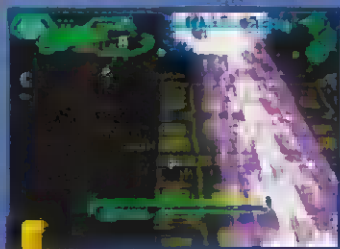


Certaines missions vous demanderont de protéger un vaisseau. L'ennemi attaque au sol, mais aussi dans les airs.



## CHAUFFE MARCEL !

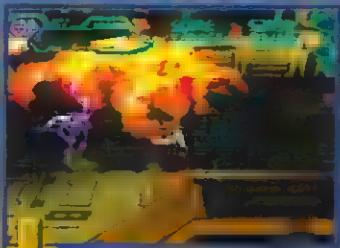
Silent Bomber porte mal son nom. Moi, je l'aurais appelé Destroy Bomber, où Patata Bomber. En n'arrête pas de faire sauter des bombes dans tous les coins. Pas une minute de repos.



Ne restez pas dans la ligne de mire: premier vous en castrons.



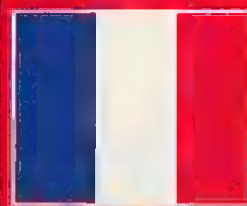
Placez les bombes sur les adversaires, ou devant eux, et faites sauter le tout.



Des bombes spéciales peuvent englober les adversaires dans un nuage d'électricité.



Les adversaires posent eux aussi visée laser... Par contre, leurs armes bien plus puissantes!



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: BANDAI
- Éditeur: VIRGIN
- SHOT'EM UP/ACTION 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: =
- Sauvegarde: OUI (1 BLOC)
- Compatible: PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations: ASSEZ BONNES

## PRESENTATION

De nombreuses séquences cinématiques ponctuent les niveaux.

85%

## GRAPHISMES

Ça pète de partout! Pour une fois, les décors sont fins.

86%

## ANIMATION

L'écran est parfois encombré d'ennemis, et il n'y a pas de ralentissements.

90%

## MUSIQUE

Les thèmes rythment bien le jeu, et c'est ce qu'on demande, non?

85%

## BRUITAGES

Bonne ambiance. On se prend au jeu rapidement.

80%

## DUREE DE VIE

Les niveaux sont un peu courts, mais ils ont l'avantage d'être nombreux.

88%

## JOUABILITE

La prise en main est rapide et le personnage répond bien à nos exigences.

90%

## INTERET

Silent Bomber est un bon jeu d'action 3D. Pas le temps de souffler une seconde. Attention, le principe peut paraître un peu répétitif.

85%

## AVIS OUI, MAIS...

J'ai rarement eu l'occasion de voir un jeu aussi bourrin. Les explosions sont omniprésentes, et "tout faire péter" est assez jouissif. De plus, le système d'armement est vraiment très original. Il faut souvent faire preuve de rapidité et d'agilité pour exploser des robots de trois mètres de haut et éviter les lasers ennemis. Ensuite, les graphismes sont vraiment réussis et très fins, ce qui n'est pas négligeable. Mais à la longue, Silent Bomber devient répétitif. Tous les niveaux ont l'air de se ressembler et, lorsqu'on maîtrise le héros, on finit par s'ennuyer.



KAEL



# SUPERmagnetic NEO

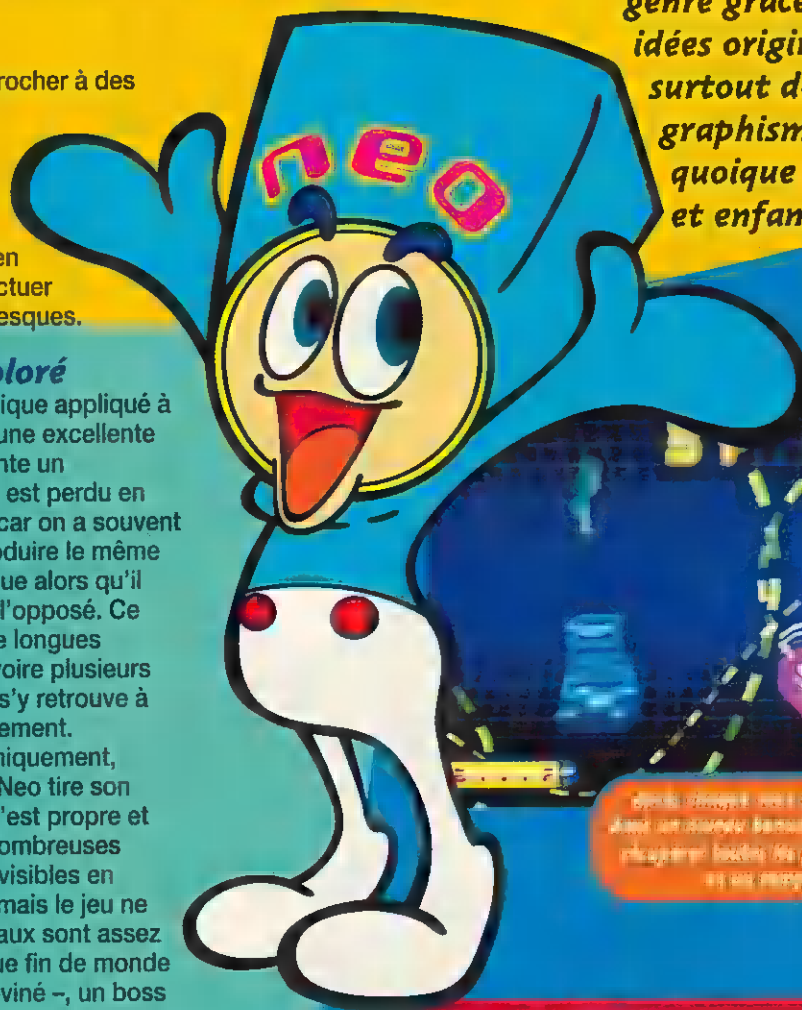
*Mis à part l'excellent Sonic Adventure 3D, les jeux de plates-formes sont plutôt rares sur Dreamcast. Voici venir Super Magnetic Neo, un titre qui relance le genre grâce à quelques idées originales et surtout des graphismes soignés, quoique très colorés et enfantins.*

**A**ttention ! Pao Pao Park, le parc d'attractions du Professeur, est tombé sous le contrôle du gang Pinki. Cette bande d'affreux loubards n'a rien trouvé de mieux que de parsemer des robots à travers tout le parc et de modifier la plupart des attractions. Le Professeur décide donc de construire Neo, le personnage que vous allez incarner durant toute la partie, pour rétablir la situation. Vous le voyez, comme toujours dans ce genre de jeu, le scénario a été poussé à l'extrême. Cependant, Super Magnetic Neo se différencie des productions du genre par quelques idées vraiment originales. Neo, le personnage que vous dirigez, a la potentialité de créer deux champs magnétiques de pôles différents : un pôle positif ■ un pôle négatif. Ces champs magnétiques peuvent attirer vers eux certains objets ou, au contraire, en repousser d'autres suivant le principe physique bien connu : deux pôles de même nature s'opposent, donc se repoussent, alors que deux pôles différents s'attirent. Ainsi, durant le jeu, il faudra actionner l'un des deux

pôles pour s'accrocher à des plates-formes mouvantes, attirer des ennemis vers soi ou les repousser, ou bien encore pour effectuer des sauts gigantesques.

## Propre et coloré

Ce principe physique appliqué à un jeu vidéo est une excellente idée, mais présente un inconvénient : on est perdu en début de partie, car on a souvent tendance à reproduire le même champ magnétique alors qu'il aurait fallu créer l'opposé. Ce n'est qu'après de longues minutes de jeu, voire plusieurs heures, que l'on s'y retrouve à peu près correctement. Laborieux. Graphiquement, Super Magnetic Neo tire son épingle du jeu : c'est propre et très coloré. De nombreuses animations sont visibles en arrière-plan et jamais le jeu ne ralentit. Les niveaux sont assez longs et, à chaque fin de monde – vous l'aurez deviné –, un boss fera son apparition. Amateurs du genre, Super Magnetic Neo est pour vous.



On pourra se plaindre d'une certaine répétition des effets d'attraction et de répulsion, mais les plates-formes sont très amusantes à utiliser.

## AVIS OUI !

Super Magnetic Neo est un jeu de plates-formes 3D bourré d'idées nouvelles. On croyait pourtant le genre épuisé. Le simple fait de jouer un robot capable de générer des champs

magnétiques, et ainsi attirer ou repousser ennemis et objets, a donné de nouvelles idées aux programmeurs. Du coup, l'intérêt du jeu s'en trouve sans cesse relancé. Chaque niveau est l'occasion de découvrir des passages complètement fous ! Seul regret : la liberté de déplacement n'est pas totale comme dans Mario 64.

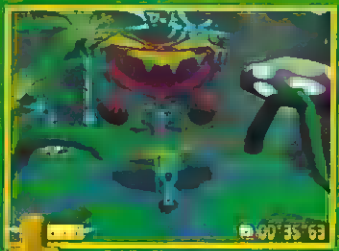


NIICO



## BOSS MAGNÉTIQUES

Les boss se retrouvent à la fin des quatre niveaux qui composent une attraction du parc Pao Pao. Ils sont généralement de taille conséquente et certains changent même de forme au cours du jeu. Avant de vous lancer dans la bataille, observez attentivement leurs déplacements.



La plante carnivore a des attaques lentes, facilement évitables.



Cette main constituée de cubes va changer de forme trois fois au cours de l'affrontement.



## AVIS OUI, MAIS...

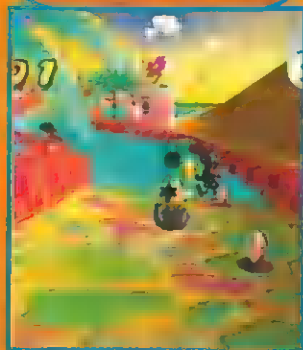
Magnetic Neo est un jeu vraiment rafraîchissant. Le fait de pouvoir jongler avec la polarité des aimants invite souvent à réfléchir. Par moment, on ne sait plus sur quel bouton appuyer !

Graphiquement, ce titre est très proche de

Rayman, avec des couleurs vives et variées. Mais le point noir, c'est la jouabilité. Les déplacements sont très laborieux et lorsqu'on enclenche la course, il n'est même plus possible de contrôler le héros. Mais bon, les innovations ne sont pas légion sur console ! Ludique et éducatif, ce jeu devrait plaire à un maximum de monde.

KAE

Certains niveaux se déroulent sur des véhicules à un cheval à bois mécanique ou à roulettes.



Pour franchir ce mur, activez successivement les interrupteurs bleu et rouge. Attrapez les ennemis et lancez-les sur le mur.



Attention à ne pas toucher les rayons laser. Il vous en coûterait une vie.



## ATTRACTION/RÉPULSION

Super Magnetic Neo est un jeu de plates-formes. En 3D, certes, mais un jeu de plates-formes. Cependant, le fait de créer des champs magnétiques relance l'intérêt du jeu. Voici quelques exemples.



Un adversaire de couleur rouge. Créez un champ magnétique bleu pour le capturer.



Il se retrouve alors dans une caisse qui vous servira soit à éliminer un nouvel ennemi, soit à abaisser des portes.



Pour se déplacer sur un champ magnétique en mouvement, il suffit d'activer un champ opposé à celui sur lequel on veut s'agripper.



En créant un champ de couleur identique au "tapis", vous êtes propulsé dans les airs, façon trampoline.



Le jeu comporte également des leviers. En fonction de leur couleur, il suffit de créer un champ opposé pour les actionner.



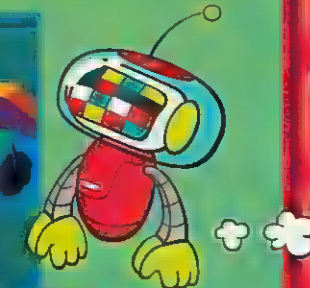
Une course poursuite contre un mur en forme de souris. Même Indiana Jones n'y a pas eu droit.



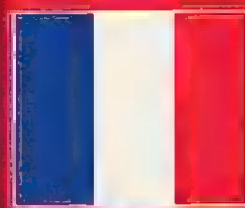
Super  
**NEO**



Un niveau qui demande une grande maîtrise de la manette: on saute et on évite la création de différents objets magiques.



Comment jouer les niveaux sans perdre le rythme ?



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues:
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: GENKI
- Éditeur: CRAVE
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle: ASSEZ BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: =
- Sauvegarde: OUI (3 BLOCS)
- Compatible: PURUPURU
- Vibrations: ASSEZ BONNES

## PRESENTATION

Quelques cinématiques amusantes. Tous les textes sont en français.

85%

## GRAPHISMES

Très colorés, très fins et très bande dessinée. De nombreux effets spéciaux.

90%

## ANIMATION

Aucun ralentissement à signaler. Toutes les animations sont fluides et souples.

95%

## MUSIQUE

Amusante et variée, elle rythme bien l'action par sa fraîcheur.

80%

## BRUITAGES

Rien de bien exceptionnel, simplement là où il faut, et quand il le faut.

80%

## DUREE DE VIE

On avance assez rapidement grâce aux Continus infinis. Pratique !

82%

## JOUABILITE

La prise en main n'est pas évidente. Il faut du temps pour maîtriser les actions.

85%

## INTERET

Super Magnetic Neo est un excellent jeu de plates-formes, épaulé par des graphismes fins et colorés ainsi que des niveaux variés.

89%



Les tirs sont parfois vraiment innombrables, il faut se faufiler et rester bien concentré.

# RAYCRISIS

Les shoot them up se font rares sur PS. Pourtant des jeux comme *Super Aleste* (Snes), *R-Type Delta* ou encore *Darius G* nous ont fait passer des moments palpitants. S'éreinter à appuyer à toute vitesse sur le pad en zigzaguant à travers des boules jaunes, ça défoule. *Ray Crisis* nous mènera-t-il à bout de nerfs comme son prédécesseur *Ray Storm* ?

**L**es premiers instants de jeu occasionneront chez l'amoureux de shoot them up un sentiment de bonheur... et de déconfiture ! La grosse nouveauté de *Ray Crisis*, outre les modèles de vaisseaux plus nombreux et une gestion du déroulement un peu spéciale, c'est la disparition du mode 2 joueurs. Et c'est là le gros point noir du jeu. Mais *Ray Crisis* a aussi ses qualités. Tout d'abord, il se déroule de manière originale, puisque c'est le joueur qui détermine l'ordre des différentes zones qu'il traverse. Le jeu est donc un enchaînement de petites séquences qui vous opposeront à des ennemis aussi nombreux que les cafards dans les nouilles sautées de Kaelo. Ça bouge dans tous les sens, on traverse d'immenses structures en 3D agressées par des foules de polygones hostiles. Parfois

énormes, ils prendront l'apparence du vaisseau-mère de *Dark Vador*, ou encore des colossaux méchas de *Robotech*, et feront office de boss de zone. On regrettera l'absence d'armes multiples. Les vaisseaux possèdent deux tirs qui augmenteront de puissance avec les power-up collectés, mais ces derniers resteront l'unique arsenal durant toute la partie.

## Plein la vue !

Les effets spéciaux générés par votre arsenal et par les ennemis sont impressionnants. Il faut voir le jeu bouger ! Ça va dans toutes les directions, le scrolling ne reste jamais très longtemps dans le même sens, ça canarde à vous paniquer, bref, ça secoue un max. Par contre, la durée de vie n'est pas énorme : les stages sont plutôt courts, et les crédits infinis n'arrangent rien. Mais terminer le mode Special ou le mode Normal sans perdre le moindre crédit doit bien amener à une surprise...



Les vaisseaux ennemis sont parfois bien gras et riches en effets spéciaux.

Le laser a un effet dévastateur sur les ennemis.



La caméra ne se contente pas de coller aux fesses de votre vaisseau.



Ici on se fait attaquer par la patrouille de France.

## AVIS OUI, MAIS...

*Ray Storm* reste l'un des meilleurs shoots sur PS. Sa suite ne le détrône pas vraiment puisqu'elle est dénuée de mode 2 joueurs ! Certes, tout est graphiquement plutôt correct. La caméra ne reste pas statique derrière le vaisseau, et on traverse à bonne allure des décors d'une 3D assez belle. Les effets spéciaux des innombrables tirs en jettent carrément. Bref, c'est du shoot comme on les aime. Mais il se trouve qu'on les aime aussi longs et difficiles, ce n'est pas le cas ici puisque les Continus sont infinis. Avec un mode 2 joueurs et une plus grande durée de vie, *Ray Crisis* aurait mérité un Mégahit.

SWITCH

Version :  
IMPORT  
Dialogues :  
Textes :  
JAPONAIS

Développeur : TAITO  
Éditeur : SCEI  
SHOOT THEM UP  
1 JOUEUR  
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)  
Compatible : KIT VIBRATION  
PAD ANALOGIQUE

### PRESENTATION

Une petite intro animée qui ne casse pas des briques...

78%

### GRAPHISMES

Les vaisseaux sont très détaillés et le tout est bien coloré.

84%

### ANIMATION

Les vaisseaux se transforment et bougent dans tous les sens.

88%

### MUSIQUE

On y prête peu attention dans les phases intenses de jeu !

78%

### BRUITAGES

Plutôt bons, dignes d'une suite de *Ray Storm*.

82%

### DURÉE DE VIE

Facile à finir. Mais terminer avec un seul crédit... Aïe !

70%

### JOUABILITÉ

Rien à redire, les différents vaisseaux répondent bien.

88%

## INTERET

Un jeu explosif en tous sens. Graphiquement superbe, mais sans mode Multijoueur.

79%





## ATTRAPEZ-LES TOUS !

Le véritable but du jeu consiste à récupérer tous les Boots disséminés tout là sur les circuits. Mais voilà, certains de ces bonus sont très délicats à obtenir. Explications...



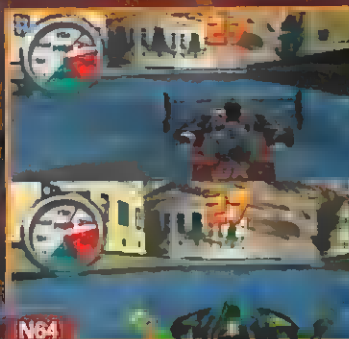
Le bonus que vous voyez au loin se déplace de droite à gauche. Pour l'obtenir, faut foncer dessus en anticipant sa trajectoire. Pas si simple.



Une bonne partie des bonus est placée en l'air, en face de rampes. Pour les récupérer, utilisez la rampe comme tremplin. Encore faut-il arriver à la bonne vitesse pour décoller !



Quelques bonus suspendus dans les airs paraissent inaccessibles. Pour les récupérer, il faudra apprendre à décoller.



*Les courses de bateaux sont peu fréquentes sur console, et la dernière en date était Hydro Thunder sur Dreamcast. Eh bien, chers possesseurs de Playstation et de Nintendo 64, nous avons le plaisir de vous annoncer qu'Hydro Thunder arrive sur vos machines préférées !*

**C** lassé résolument arcade, Hydro Thunder est un jeu dans lequel vous pilotez des offshore super rapides sur des circuits aussi sinueux que somptueux, votre seul but étant de franchir la ligne d'arrivée le premier. Vous devez d'abord choisir quel sera le lieu du crime (les canaux de Venise, un cimetière marin...), puis sélectionner le bateau qui vous convient. Ensuite, la course commence. Contrairement aux jeux de course habituels, Hydro Thunder fait plus appel à la précision des trajectoires qu'au pilotage. Car pour espérer finir la course en tête, une seule solution : récupérer tous les Boosts (un bonus qui permet d'utiliser un Turbo) disséminés

sur le circuit et prendre tous les raccourcis secrets pour gagner de précieuses places en quelques instants.

### En v'là du Boost !

Mais ce n'est pas aussi simple que ça en a l'air. D'abord, la plupart des Boosts bougent latéralement, et vous devrez donc être prêt à rectifier votre trajectoire très rapidement pour les attraper. Ensuite, comme leur nom l'indique, les passages secrets sont cachés. La majorité d'entre eux sont heureusement faciles à trouver : il suffit souvent de passer sous une cascade. Mais d'autres sont cachés en hauteur ou derrière des éléments du décor, et les découvrir relève souvent du coup de chance.

Les décors sont très fouillés et bénéficient d'une multitude d'effets spéciaux : reflets, cascades, bateaux de tourisme, oiseaux et chauves-souris qui s'envolent à votre passage... Au début, le jeu propose trois bateaux et trois courses, mais, si vous les finissez, vous débloquentes d'autres circuits et d'autres bolides ; ce qui donne au final treize circuits et autant de offshore. Vous pourrez jouer en différents modes : Arcade, Contre-la-montre, etc.

Pour finir, le jeu propose en sus un mode 2 joueurs sur les circuits du mode Arcade.



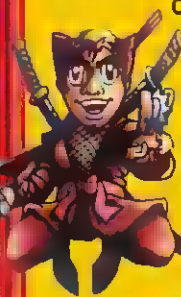
Le mode 2 joueurs permet de jouer contre un ami dans les circuits que vous avez traversés en mode Arcade.

vous heurtez d'autres bateaux à toute berzingue, ces derniers décolleront en faisant des vrilles, vous laissant ainsi champ libre.

## AVIS OUI, MAIS...

J'avais déjà joué à Hydro Thunder sur Dreamcast, et je n'avais pas été conquis. Je dois avouer que les jeux d'arcade pure ne me plaisent pas trop.

Cela dit, ces deux nouvelles versions d'Hydro Thunder sont tout de même très bonnes : excellente jouabilité (pour une fois, le pad Nintendo est très agréable à utiliser), superbes graphismes sans ralentissements, vrai challenge. Dommage que la version PS soit bâclée au niveau de la traduction. Si vous aviez aimé la version Arcade, vous adorerez.



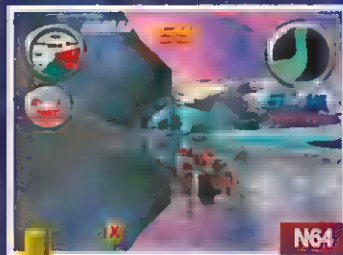
**CHEUB**



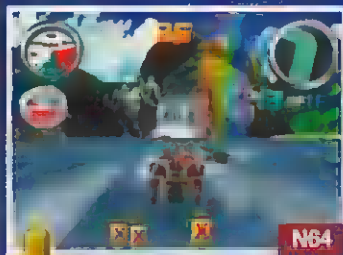


Certains offshore sont délirants. Ici, le Tinytanic, réplique miniature du Titanic. Fallait oser!

## QUE C'EST BEAU!



Certains passages sont superbes. Imaginez les reflets sur l'eau à plus de 200 km/h.



Un arc-en-ciel, une grotte, une cascade, avec en plus les vagues et les adversaires qui bougent à l'écran. Qui dit mieux?

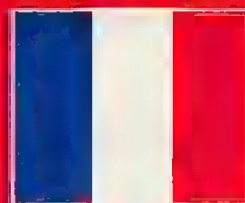


Ah, l'Égypte. Ce stage est l'un des plus variés. Vous traverserez des tombeaux, rencontrerez des dieux et rebondirez sur des crocodiles affamés.

## AVIS OUI!

Moi, quand ça bouge, j'adore. Et là, ça dépote grave! Ces deux versions PS et N64 n'ont pas grand-chose à envier au jeu Dreamcast. Certes, les graphismes sont moins fins, mais ils n'en sont pas moins superbes. La sensation de vitesse est toujours excellente, et la difficulté toujours aussi bien dosée (premières courses faciles, dernières très difficiles). Et comme la PS et la N64 possèdent un pad analogique, la maniabilité est tout simplement divine. Si vous enviez la Dreamcast pour Hydro Thunder, il n'y a plus de raison d'être jaloux!

ZANO



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: MIDWAY
- Éditeur: MIDWAY
- COURSE DE OFFSHORE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: EXCELLENT
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI (1 BLOC)
- Compatible: DUAL SHOCK, RAM PAK, RUMBLE PAK
- Vibrations: BONNES

## PRÉSENTATION

Le minimum syndical. On ne peut pas dire que ce soit superbe.

78%

## GRAPHISMES

Très colorés et plutôt fins. Plus agréables à l'œil sur la version N64.

91%

## ANIMATION

Aucun ralentissement, mais quelques bogues 3D, surtout sur PS.

90%

## MUSIQUE

De très bonne qualité, elle colle parfaitement au jeu.

90%

## BRUITAGES

Les bruits des bateaux et des chocs sont très bons, mais le commentateur énerve.

87%

## DURÉE DE VIE

Une grosse journée pour la finir! Si vous y jouez à deux, multipliez par cent.

88%

## JOUABILITÉ

Superbe. Elle ressemble beaucoup à celle de WipEout, et on s'y croit vraiment.

96%

## INTÉRÊT

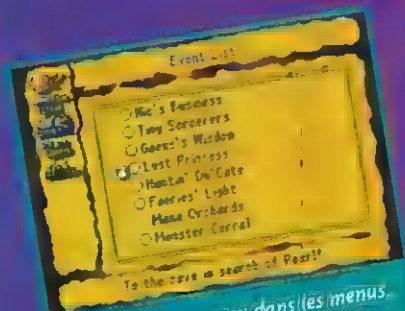
Un très bon jeu d'arcade, qui souffre de quelques petits défauts. Pas encore au niveau de WipEout, mais on passe quand même de grands moments.

89%

Hydro Thunder n'est pas seulement un jeu d'arcade, c'est aussi une encyclopédie de fautes de frappe: "Jeu un jeoueur". Ils testent leurs jeux avant de les vendre.



# LEGEND OF MANA



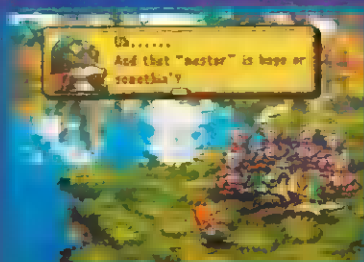
En cherchant un peu dans les menus, on trouve un Diary (journal) recense toutes les quêtes abo-



Le nombre d'armes utilisables est extrêmement varié, allant de l'épée à la hache, en passant par le nunchaku et l'arc.



Les différentes parties des villes ne sont pas reliées, et vous devrez passer par un plan pour évoluer d'un endroit à l'autre.



Bien que le scénario ne soit pas linéaire, il n'en comporte pas moins un background très fouillé. Par exemple, la guerre entre les fées et les humanoïdes servira de toile de fond à plusieurs quêtes.

**Ceux qui connaissent la série des Secret of Mana ne seront pas indifférents à ce Legend of Mana. Cette suite de la saga initialement développée sur Super Nintendo repousse encore plus loin les limites du RPG.**

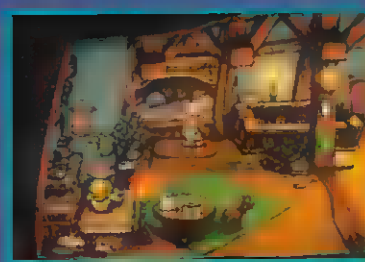
**T**out d'abord, il faut définir le monde dans lequel vous allez évoluer. Et ce monde, aussi bizarre que cela paraisse, n'existe pas ! Enfin, pas encore. En effet, pour qu'une ville se dresse ou qu'un donjon apparaisse, il faut que vous le vouliez, car c'est votre volonté, aidée de la magie, qui prédomine. C'est en tout cas ce que vous apprendrez lorsque vous discutez avec quelques personnages, et cela s'approche assez de la réalité du jeu.

## Un jeu, or scenarios

Vous récupérerez durant la partie des Artefacts qui, utilisés sur la carte du monde, feront apparaître de nouveaux endroits. Bien qu'il faille avouer que le système est beaucoup moins libre qu'il n'y paraît (les lieux que vous créez sont prédéfinis ; un Artefact donné impliquant toujours le même lieu, vous ne choisissez donc que l'endroit où ils apparaîtront sur la carte), il n'en est pas moins extrêmement bien travaillé. Chaque apparition d'un lieu fait appel à de très jolies animations qui vous donne de surcroît le sentiment de diriger le monde, ce qui n'est pas tout ! Suivant l'endroit où vous placez les Artefacts, ils seront plus ou moins influencés par un type d'élément (Eau, Terre, Feu...). Ce qui a pour effet de rendre les monstres plus ou moins forts, et donc augmenter ou baisser la difficulté du jeu. Vous l'aurez donc compris, les Artefacts sont au cœur du jeu. Ce sont eux qui délimitent votre progression, et les récupérer devient vite une priorité absolue. Certains d'entre



Certaines attaques sont accompagnées de flots d'hémoglobine du plus bel effet. Espérons que ce petit détail restera dans la version française.



Les décors sont très fins et très colorés. Admirez l'intérieur de votre maison, c'est du grand art !

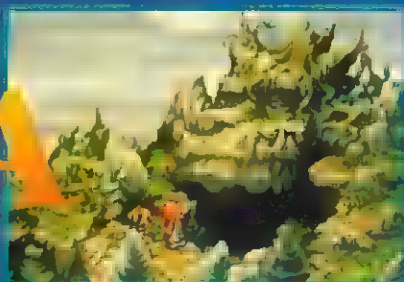
eux vous sont donnés par des personnages que vous croisez, mais la grande majorité devra être gagnée en finissant des quêtes. Et c'est là que le jeu devient encore plus étrange : il n'y a pas de scénario linéaire. Contrairement à un RPG classique dans lequel vous devez sauver le monde en allant de ville en ville, suivant un itinéraire qui laisse peu de place à la fantaisie, LoM vous propose au contraire de vivre le jeu. En effet, vous aurez rarement des indices sur les quêtes à accomplir, ce n'est qu'en explorant le monde que vous les découvrirez. Mais n'ayez pas peur d'errer sans fin : le nombre de quêtes est très impressionnant, et vous n'aurez pas vraiment à les chercher, elles viendront naturellement à vous.

## Pas de combats aléatoires

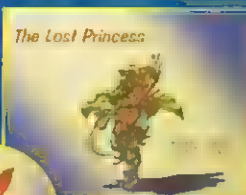
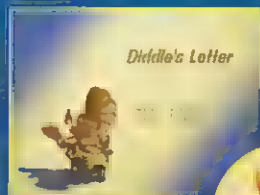
Notez au passage que quelques quêtes consistent à explorer un donjon ou affronter un boss, les autres font preuves d'originalité : vous devrez, par exemple, vendre des lampes à des nounours ou remettre des jeunes étudiants sur le chemin de l'école... Les combats ont gardé

l'esprit de la série. Vous vous déplacez dans les donjons, vous croisez des monstres et le combat s'engage. Le jeu se transforme alors en jeu d'action, où vous devez vous approcher des monstres pour les frapper, et bouger pour esquiver leurs attaques. Le gros avantage du jeu, c'est qu'il n'y a pas de combats aléatoires. On se surprend à traverser des écrans "vides", qui effacent la durée de vie artificielle des RPG classiques (où un combat s'engage tous les trois pas...), ce qui permet au joueur de prendre le temps d'admirer les graphismes et de se laisser bercer par la musique. Les coups que vous porterez sont assez variés, et vous pourrez effectuer un coup faible, un coup fort, un coup spécial (parmi une bonne centaine, toutes armes confondues), et lancer des magies (qui se déclenchent avec des instruments de musique). Ajoutez à cela que vous pourrez vous faire accompagner de monstres que vous aurez élevés, et qu'un deuxième joueur pourra participer à l'aventure avec vous, et vous aurez une petite idée de l'exploit réalisé par LoM au niveau des combats.





Si cette photo vous paraît jolie, sachez qu'en réalité la scène qui se déroule est hallucinante. Le visage de nos fourmille de détails animés d'une fluidité extraordinaire.



## DES BOSS GIGA GIGANTESQUES



Comme on vous l'a dit, la majorité des quêtes se clôtureront par un combat contre d'ineffables boss. Ils sont méchants, très forts, mais surtout énormes ! On a rarement vu des boss aussi gigantesques, et il suffit d'admirer les images pour s'en convaincre.

## ABANDONNÉ



Quand vous commencez le jeu, vous sélectionnez la région que vous allez habiter. Ensuite, vous placez un premier Artefact (une boîte aux lettres) qui fera apparaître votre maison. Vous êtes alors seul au monde, mais pas pour longtemps !



Après quelques heures de jeu, vous aurez récupéré et placé un bon nombre d'Artefacts, faisant apparaître autant de nouveaux lieux (et donnant accès à autant de nouvelles quêtes). Citons en quelques-uns : une île, une jungle, une mine, un labyrinthe, des villes...

## AVIS OUI !

Legend of Mana est le genre de jeu que je qualifierais d'exceptionnel. Les graphismes sont extraordinaires, avec des tonnes de décors animés, et une bande sonore tout simplement divine. De plus, la maniabilité est exemplaire, et la traduction en anglais très réussie (ce qui est un bon présage pour la version française). Mais ce qui m'a surtout plu, c'est le scénario. En effet, je préfère largement un jeu découpé en quêtes ou en mini scénarios (comme les missions d'Arc the Lad 2 ou les six scénarios de Saga Frontier), à un long RPG linéaire. Si vous aimez les bons jeux, vous allez être servi !

CHEUB

## AVIS TROP YO !

Wouah ! Legend Of Mana est vraiment féérique ! Les couleurs chatoyantes, les atmosphères lumineuses, les personnages vraiment bien stylés. On se croirait dans un dessin animé. L'aventure se déroule sous forme des petites quêtes assez faciles alternant énigmes, dialogues et phases d'action. Mais il y a aussi plein d'autres choses à gérer tout autour de chez vous : le ranch à monstres, l'atelier de musique pour les magies, etc. Attention, côté interface de l'équipement et des magies, on est loin du SoM de la SNES ! C'est un peu complexe et tout en anglais ! Mais bref, c'est un pur bonheur !

SWITCH



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes :

- Développeur : **SQUARESOFT**
- Éditeur : **SQUARESOFT**
- ACTION-RPG
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **VARIABLE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Sauvegarde : **OUI (2 BLOCS)**
- Compatible : **DUAL SHOCK**
- Vibrations : **MOYENNES**

## PRESENTATION

Une bonne cinématique, mais surtout des menus très lisibles et intuitifs.

94%

## GRAPHISMES

Excellents. On atteint un très haut niveau, digne de Square.

93%

## ANIMATION

Les persos et les monstres sont un peu petits et donnent l'impression de ralentir.

92%

## MUSIQUE

Excellente. Elle colle à l'ambiance, et vous transportera dans le jeu.

93%

## BRUITAGES

Peu nombreux, mais tout de même de bonne qualité.

90%

## DUREE DE VIE

Des dizaines de missions, de donjons à explorer, de coups spéciaux à apprendre.

94%

## JOUABILITE

Exemplaire. Le perso se déplace sans problème.

91%

## INTERET

Encore une grosse production de la part de Square. Un jeu qui devrait plaire à tous les publics et qui deviendra une référence du genre.

93%



# THE LEGEND OF DRAGOON

## レジェンドオブドラグーン

Après la série des Arc the Lad et des Poporocrois, Sony continue son petit bonhomme de chemin dans l'univers des RPG avec Legend of Dragoon, un RPG ressemblant fort à FFVII... Mais qu'en est-il exactement?

**D**ans Legend of Dragoon (LoD), vous incarnez Dart qui, de retour dans son village, trouve ce dernier rasé. Vous découvrez que son amie, Shana, est retenue prisonnière... Votre première mission sera donc de sauver l'élue de votre cœur. Vous rencontrerez alors un chevalier qui se joindra, vous faisant vivre de nouvelles aventures. Le scénario se déroule comme du papier à musique, et vous serez rarement laissé à vous-même. Notez que, lors de votre aventure, vous récupérerez pas moins de huit personnages dans votre équipe, et que tous gagneront des XP lors des combats (même ceux qui n'y participent pas, ce qui évite d'avoir des personnages trop faibles).

### Suivez les flèches

Le jeu se présente comme FFVII : personnages en 3D, décors en 2D... Mais il y a tout de même quelques différences. D'abord, un système de flèches vous aide à vous repérer. Les vertes indiquent les différentes sorties d'une salle, les bleues et les jaunes apparaissent dans les villages pour vous montrer où sont les boutiques, et, enfin, celle au-dessus de votre tête change de couleur pour vous prévenir qu'un combat est imminent. Ensuite, le plan du monde est "statique" (vous ne pouvez pas vous déplacer librement, vous êtes obligé de suivre les différents chemins proposés). Au début du jeu, vous aurez accès à un seul d'entre eux, c'est en

suivant le scénario que de nouveaux se révéleront. Autrement dit, le jeu vous tient par la main, et vous serez rarement perdu... En route, vous récupérerez pas mal d'objets et serez alors confronté à un lourd problème : gérer l'inventaire ! En effet, vous ne pouvez porter que 32 objets, il faut faire les bons choix (qui se résument en général à prendre un maximum de potions de soins...).

### Des Combos au combat

Pour les combats, c'est la même chose. Au début, on ne peut s'empêcher de penser à Final Fantasy VII (présentation de l'arène, apparition des héros et des monstres...). Ce n'est qu'ensuite que l'on voit la différence.

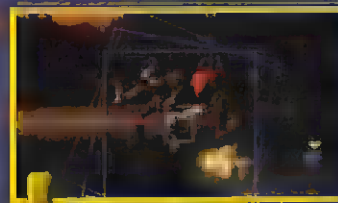
En effet, lorsque vous donnez un coup, deux carrés apparaissent à l'écran et il faut presser le bouton d'attaque lorsqu'ils se superposent pour effectuer un Combo. Cela demande pas mal de timing ! Côté magie, tous les monstres dépendent d'un élément (eau, terre, feu...), et utiliser la magie opposée (eau contre feu, par exemple) permet d'occasionner des dégâts incroyables. De plus, certaines magies ont une puissance variable. Lorsque vous les lancez, vous devrez donc appuyer frénétiquement sur le bouton Croix pour augmenter leur puissance.

### A L'ATTAQUE !

Affronter des monstres vous permet d'affiner votre art du combat, en vous entraînant à exécuter des Combos, et vous fera naturellement gagner quelques points d'expérience.



Lorsque vous pouvez attaquer, quelques options (sous forme d'icônes) apparaissent à l'écran : frapper, utiliser un objet, se protéger, fuir... À vous de choisir !



Si vous décidez de donner un coup, il y a de fortes chances pour que vous ayez à effectuer un Combo (cela dépend du personnage). Vous devrez alors presser le bouton Croix au bon moment.

### AVIS NON !

Je vais vous parler en tant que fan inconditionnel de RPG : ce jeu n'en vaut pas la peine. C'est une pâle copie des FF, qui n'apporte rien au genre. Le seul côté novateur est le système de combat. Mais bien qu'il puisse paraître sympathique sur le papier, il se révèle lassant au possible après quelques heures de jeu. Le plus triste, ce sont les magies et les Combos pendant les combats qui ont été bâclés.

Achetez-le à vos risques et périls ! Moi, je préfère attendre FFX (en japonais, bien sûr !).

CHEUB





Tuf ! Such a wimp !!

Ce personnage est le premier boss que vous rencontrerez. Il est fort, et en plus, il est grossier !



Lorsque vous vous approchez d'un endroit où il y a quelque chose à faire, un point d'exclamation apparaît au-dessus de votre tête.

## C'EST BEAU !

Une des qualités du jeu se situe dans les graphismes. Malgré quelques faiblesses (comme les magies, qui ne sont pas très jolies), les décors du jeu, les cinématiques et certains passages du scénario sont d'une beauté indéniable. Jugez-en par vous-même.



Les cinématiques sont d'une qualité exemplaire : la compression est invisible, les personnages réalistes et, surtout, elles sont très longues !

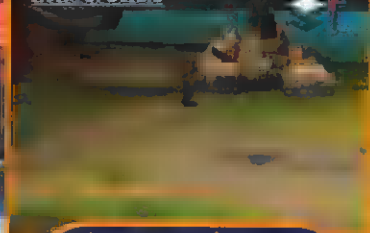


Les décors dans lesquels vous évoluerez sont particulièrement soignés.



Là, votre héros découvre qu'il a des pouvoirs cachés en lui... Ce qui donne lieu à une scène en 3D fort sympathique.

North of Serdio



La carte est très vaste... Pour ne pas vous perdre, vous ne pouvez vous déplacer qu'en suivant les chemins prédéfinis.

## AVIS OUI !

Il est vrai que Legend of Dragoon n'apporte rien de nouveau. Il s'agit en fait d'un mélange de différents titres du genre : le look de Final Fantasy, les transformations de Breath of Fire, le système de Combos de Vagrant Story...

Mais le scénario est vraiment accrocheur et bourré de rebondissements. De plus, il est facile d'accès, ce qui permettra aux néophytes de s'initier sans mal. En revanche, le personnage principal n'est pas aussi charismatique que Cloud ou Squall, dommage. Mais avec quatre CD, le jeu est long, et c'est exactement ce que l'on demande à un RPG.



KAEI



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **SCEA**
- Éditeur : **SCEA**
- GENRE
- 1 JOUEUR SIMULTANÉMENT

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **FACILE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Sauvegarde : **OUI (1 BLOC)**
- Compatible : **DUAL SHOCK**
- Vibrations : **MOYENNES**

## PRESENTATION

Une jolie cinématique d'intro, et des menus clairs.

89%

## GRAPHISMES

D'un très bon niveau. Un régal pour les yeux !

93%

## ANIMATION

Les mouvements sont réalistes, surtout lors des combats.

91%

## MUSIQUE

Très bonne, mais loin derrière celle de Final Fantasy.

90%

## BRUITAGES

Plutôt bons. Les voix digitalisées sont excellentes.

91%

## DUREE DE VIE

Quatre CD remplis jusqu'aux oreilles, ça promet !

96%

## JOUABILITE

Rien à redire. Tout est clair, le personnage se déplace bien...

90%

## INTERET

Dommage que ce jeu sorte si tard, car, bien que correct, il ne fait pas le poids face aux derniers Final Fantasy. Idéal si vous débutez dans les RPG !

88%





Pause Menu camembert

Le menu d'inventaire est de type camembert, comme dans Wild Arms.

*Sortie pour Noël dernier, la version PC de Silver est loin d'avoir rencontré un franc succès. Cela n'a pas empêché Infogrames de pondre exceptionnellement vite une adaptation sur Dreamcast. Allons-nous donc être les victimes d'une ultime tentative pour rentabiliser le jeu ?*



**L'**action prend place dans un monde médiéval-fantastique extrêmement traditionnel. Vous incarnez ici un jeune guerrier en lutte contre le tyran de la région : Silver et son dieu Apocalypse. Malgré une bonne dose d'humour, le scénario se révèle vite ennuyeux et linéaire. D'ailleurs, il n'existe pas de choix de question-réponse dans les dialogues. La partie RPG se trouve donc réduite au minimum, au profit des combats. En plus de votre personnage principal, vous pouvez en contrôler deux autres, parmi les cinq présents dans le jeu. Leur lot habituel d'armes blanches, de jet, de boucliers et d'objets magiques se récupère au fil des missions. Huit attaques spéciales sont aussi utilisables par tous vos

héros. Il ne faut pas les confondre avec certaines passes d'armes peu pratiques, se déclenchant avec le bouton analogique et la gâchette droite. Quant à la gâchette gauche, elle permet de cibler l'adversaire avec les armes de jet, ce qui n'est précisé nulle part au cours du jeu. Côté gros bogues, la gestion automatique des deux personnages secondaires se révèle vraiment boîteuse. Ceux-ci ne prennent pas la moindre initiative et n'exécutent aucun ordre à long terme. Il leur arrive donc parfois de se laisser massacrer sans même lever le petit doigt. A un degré moindre, on regrette aussi que les personnages ne gagnent pas de points d'expérience. Le niveau d'un héros augmente uniquement après sa victoire

contre des boss du genre démon, dragon, loup-garou ou encore bestiole géante. A l'occasion, certains ennemis vous céderont des choses à leur mort : nourriture, or, potions et armes. Vous en trouverez cependant beaucoup plus dans les coffres au trésor. Côté remarques, le jeu est entièrement doublé en français et on a le choix 50/60 hertz.

## AVIS NON !

Après être tombé en admiration devant les décors, j'ai finalement trouvé Silver très décevant. En effet, le côté RPG est simplifié à l'extrême, sans la moindre richesse. Il y a même un manque de variété au niveau des armes, des armures et des objets magiques. De plus, exécuter des passes d'armes élaborées avec un personnage minuscule à l'écran relève de l'exploit. On retrouve donc les mêmes problèmes de jouabilité que sur la version PC. Un bon conseil, attendez plutôt la sortie de Baldur's Gate sur Dreamcast.

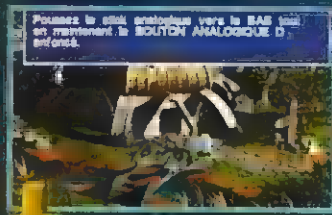


**ARIOCH**



## QUELQUES ASTUCES

Vous devez faire preuve de stratégie lors de certains combats. Esquivez ou parez les coups, puis courez autour de votre ennemi pour le frapper de côté, plutôt que de vous fixer devant lui. Attention, certains adversaires appellent des renforts ou régénèrent leurs camarades vaincus. Vous devez donc les détruire en premier. La fuite étant impossible, vous devez tuer tous ennemis à l'écran.



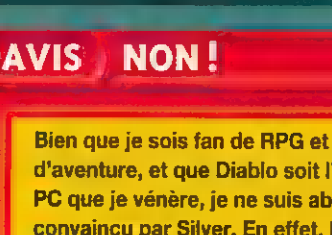
Poussez le stick analogique vers le BAS tout en maintenant le BOUTON ANALOGIQUE D'ARRIÈRE.



Au début de jeu, une séance d'entraînement obligatoire vous informe sur le maniement de l'épée.



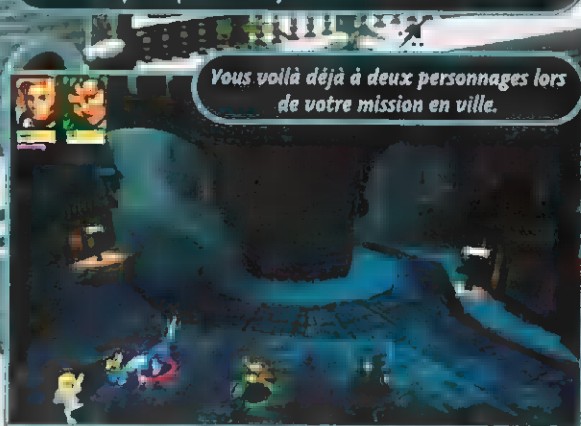
Ramassez le lance-pierres afin d'éliminer ce lutin haut perché. Autrement, vous resterez bloqué.



Ce sale lutin géant n'est qu'un sous-boss très facile à vaincre.



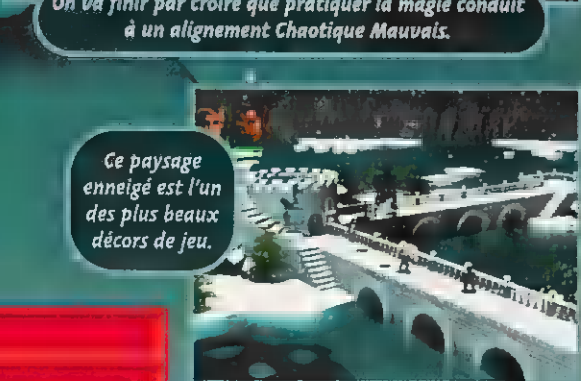
Le point de sauvegarde se présente sous la forme d'un scribe qui disparaît une fois la transaction terminée.



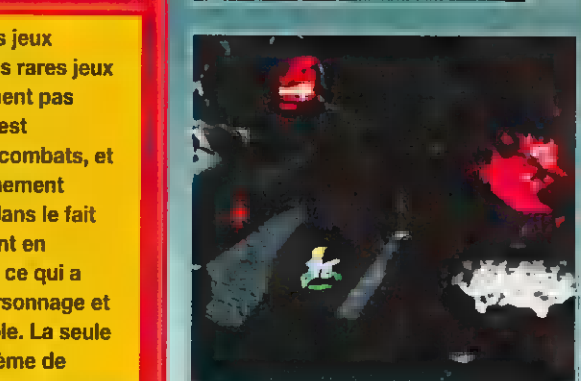
Vous voilà déjà à deux personnages lors de votre mission en ville.



On va finir par croire que pratiquer la magie conduit à un alignement Chaotique Mauvais.



Ce paysage enneigé est l'un des plus beaux décors de jeu.



Quand le démon concentre sa force, sortez de l'abri pour tirer un projectile de glace.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INFOGRAMES
- Éditeur : INFOGRAMES
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : MOYENNES

## PRÉSENTATION

Une longue cinématique d'introduction soporifique dans sa première moitié.

89%

## GRAPHISMES

Des persos 3D bien texturés, parfois perdus dans de magnifiques décors 2D.

92%

## ANIMATION

Fluide, mais les personnages donnent l'impression d'être en apesanteur.

85%

## MUSIQUE

Elle a seulement le mérite de ne pas vous agacer.

81%

## BRUITAGES

Réduits au strict minimum.

82%

## DURÉE DE VIE

On explore un monde assez vaste où les quêtes et les ennemis abondent.

89%

## JOUABILITÉ

Rien d'évident.

82%

## INTÉRÊT

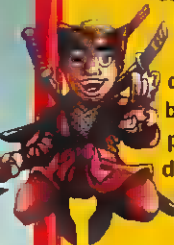
Cet action-RPG à la sauce heroïc-fantasy bénéficie d'une réelle finition et d'un visuel soigné. Hélas, le maniement des personnages laisse trop à désirer.

82%

## AVIS NON !

Bien que je sois fan de RPG et autres jeux d'aventure, et que Diablo soit l'un des rares jeux PC que je vénère, je ne suis absolument pas convaincu par Silver. En effet, le jeu est

essentiellement basé sur les combats, et ces derniers sont tout bonnement injouables. La bêtise tient dans le fait que les coups d'épées se font en bougeant le pad analogique, ce qui a pour effet de déplacer le personnage et de vous éloigner de votre cible. La seule implémentation d'un système de "lock" aurait résolu ce défaut, mais les programmeurs n'y ont pas pensé.



CHEUB



## FURIES EN FOLIE !

La Furie, chez Capcom, c'est tout un art : seul, à deux ou à trois combattants ; dans les airs ou après un Combo. Dans cet épisode, plus que jamais, on assiste à des scènes que l'on pourrait presque qualifier de courts métrages, tant leur animation est réussie.



La triple Furie qui tue tout. Le principe est simple : on se met à trois pour faire très mal (deux fois demi-cercle vers la droite et L + R).



Que serait un test de Street sans une superbe Furie de Ryu dans toute sa splendeur ?



Les Furies à plusieurs, c'est comme la fondue. C'est convivial, mais on n'y voit pas grand-chose.



Megaman fait partie des persos cachés. Il y a aussi Tron Bonne dans le jeu, pour les fans de la série Rockman.



Capcom avait eu l'idée de réunir les univers de Street Fighter et de Marvel dans X-Men VS Street Fighter. L'ambiance graphique du jeu se rapprochait de celle de Street Fighter Alpha, c'est-à-dire un peu dessin animé. Depuis, le principe a été décliné à toutes les sauces comme il se doit. Ce mois-ci, c'est Marvel VS Capcom 2 qui arrive officiellement sur Dreamcast.

**L**es super pouvoirs des mutants du monde de Marvel (voler, sauter plus haut, etc.) ont introduit de nouveaux paramètres dans les jeux de baston de Capcom. Marvel VS Capcom 1er du nom proposait des combats à deux contre deux, avec un troisième intervenant occasionnel, appelé Partner qu'on ne pouvait pas diriger. Ici, exit le Partner, on pourra choisir son troisième combattant et le diriger. Ce sera donc du trois contre trois. Une fois son perso sélectionné, on choisit son orientation. Plusieurs options sont proposées ; elles correspondent au type d'attaque que le perso va lancer quand il viendra vous aider. Les filles, par exemple, peuvent vous soigner.



Amingo est un perso bizarre, sorti de Breath of Fire, sauteur.



La 3D apparaît dans les décors, Sakura va tenter de battre Guile et son mythique "Sommersault kick".

Lorsqu'un perso sort du ring, il récupère un peu de son énergie, lentement. Cette possibilité génère des techniques d'antijeu (chez l'humain comme chez le CPU). Le joueur range son combattant au bon moment, et fait traîner le combat en se mettant en défense... Le temps que son équipe se régénère. Les touches de coups moyens ont été supprimées ; une simple pression sur L et R appelle l'un

ou l'autre de vos coéquipiers. La gestion du combat est donc plus simple.

### On efface tout et...

Capcom avait élaboré un système de jeu très intéressant, dans lequel on pouvait jouer à deux contre une machine. L'idée n'a pas été reprise, dommage car le Dreamcast permet de brancher quatre pads... Se battre à trois



## LA MODE DU BIO... HAZARD!

Jill est présente, et n'allez surtout pas croire qu'elle ne fait pas le poids ! Elle fait apparaître des zombies, Tyran, des corbeaux... Tout le bestiaire de Resident Evil est là !



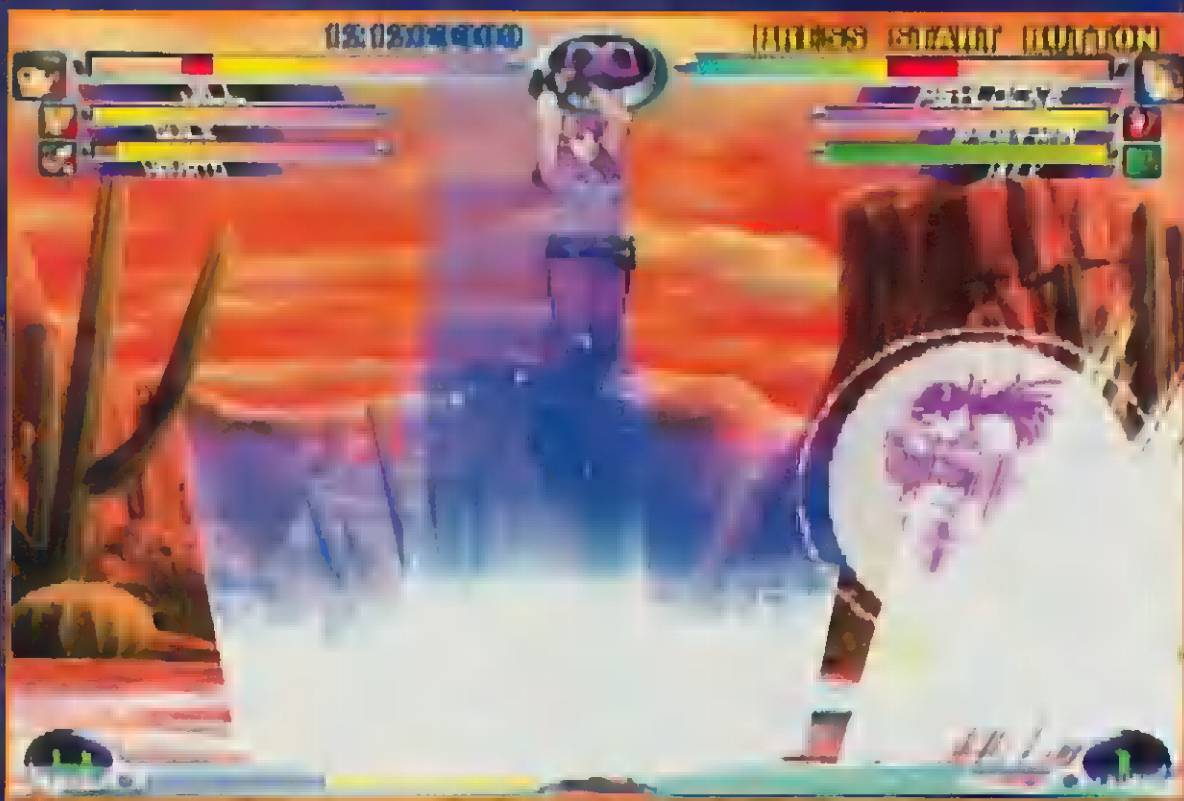
Le chien se neutralise facilement.



Si vous finissez Code Veronica en moins de deux heures, vous avez la bazooka avec munitions infinies dans Marvel VS Capcom 2. Trop fort !



Le zombie enflammé n'est pas évident à contrer. Concentrez-vous de sauter au-dessus de lui !

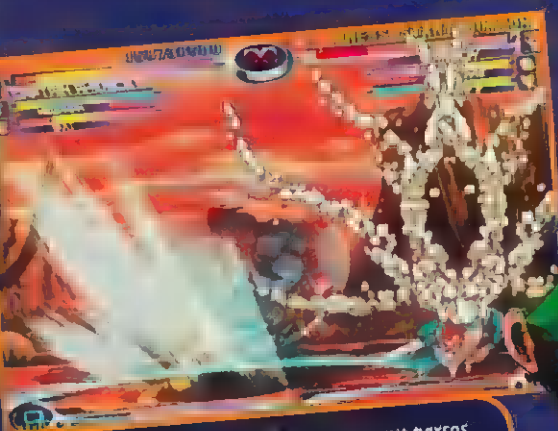


Les effets d'aura donnent aux combats une dimension "Dragon-Ballesque", c'est booo !

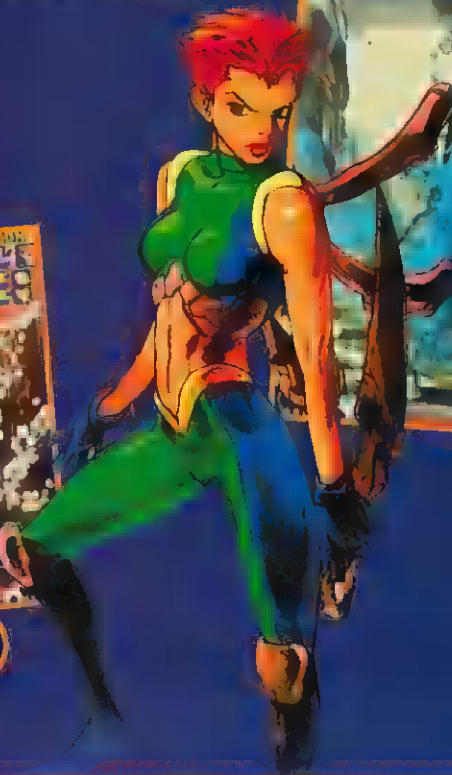
dans la même équipe en mode Arcade voire à quatre en Versus, n'aurait ennuyé personne. En revanche, le mode Solo contre l'ordi est vraiment dur, même au minimum (on se demande même s'il ne s'agit pas de routines d'antijeu, voir plus haut...). En y jouant, on récolte des points qui permettront soit d'acheter des nouvelles couleurs

pour vos persos, soit de débloquent des persos cachés (échange via VM, etc.). Une idée qui augmente l'intérêt du jeu et sa durée de vie. Dommage que les performances Internet de DC soient une fois de plus

ignorées. Elles auraient pu permettre d'échanger des persos ou d'organiser des combats en ligne, voire des tournois. Hélas, pour l'instant les joueurs console se languissent d'explorer ce mystérieux Wild Web.



Marrow fait aussi partie des nouveaux persos. Elle a une colonne vertébrale très... développée !

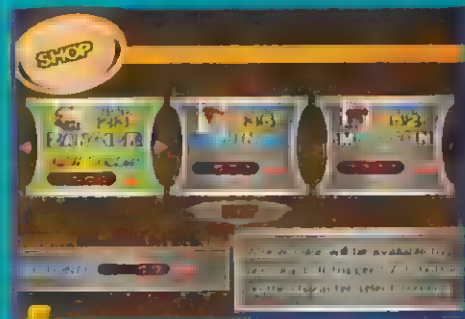


Venom est un mutant impressionnant. Au moindre coup de pied, il se transforme.

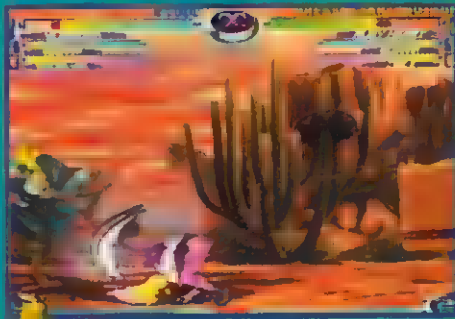


## TOP SECRET !

C'est top confidentiel, mais on vous le dit quand même... Les points d'interrogation dans la grille des persos, eh bien... ils cachent des persos, eux-mêmes super secrets ! Mais, si ! Kael nous a tout expliqué. On pourrait même récupérer des persos en fourrant son VM dans la borne d'arcade. A condition de trouver une borne officielle à côté de chez soi. Mais lui, comme il habite au pays des nouilles sautées, il ne se pose pas la question.



En jouant dans le mode Arcade, on récupère des points pour acheter de nouvelles tentatives de nouveaux personnages, comme Magneto en l'occurrence.



Les persos supplémentaires apparaissent dans la grille de sélection. Les persos existants affublés de nouvelles couleurs sont suggérés en jaune.

## AVIS OUI, MAIS...

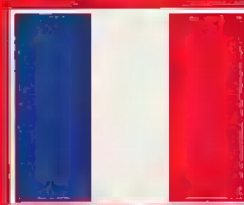
Vous savez ce que je pense de Capcom... mais je dois admettre que Marvel VS Capcom 2 a une pêche d'enfer. Maniabilité d'acier, on combat partout, sur terre comme dans les airs, et ça bouge dans tous les sens... Les sprites très détaillés traversent l'écran à une vitesse folle, et sont souvent énormes ! Les clins d'œil aux autres productions de Capcom sont rigolos. La 3D pointe le bout de son nez dans les décors, mais c'est un peu léger à mon goût ! Et puis le mode trois, voire quatre joueurs ? Il devient quoi ? Et les capacités Internet de la console ? C'est pour quand, hein ?

**SWITCH**

## AVIS OUI!!!

Incroyable la rapidité avec laquelle les éditeurs ont localisé ce jeu : seulement un mois après sa sortie au Japon. Ce Marvel Vs Capcom est ce qui se fait de mieux en matière de baston 2D. Les effets spéciaux sont nombreux, et on ne constate aucun ralentissement, même lorsque plusieurs super pouvoirs sont lancés simultanément à l'écran. De plus, des éléments en 3D viennent se joindre aux décors. Bonjour la claque ! Enfin, si au départ, la liste de persos est pauvre, à la longue et après avoir accumulé des points, ce sont plus de 50 combattants qui deviennent jouables.

**KAEL**



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (5 BLOCS)
- Compatible : PURUPURU  
ARCADE STICK
- Vibrations : BONNES

## PRESENTATION

Sympa sans plus. Capcom pourrait faire mieux pour nous mettre en appétit.

78%

## GRAPHISMES

Des décors parfois très beaux, parfois désertiques.

86%

## ANIMATION

Les persos se transforment, les coups pleuvent, ça bouge dans tous les sens !

90%

## MUSIQUE

Pas fantastique, mais de bonne qualité...

80%

## BRUITAGES

Les effets sonores sont très nombreux et variés, ça pète dans les tympans !

90%

## DUREE DE VIE

Un mode Arcade difficile (c'est rare !), plus des dizaines de persos secrets.

93%

## JOUABILITE

Nickel-chrome, les Dragon Punchs s'enchaînent comme des petits pains.

92%

## INTERET

La meilleure baston 2D du moment, un nombre conséquent de persos, un système d'échange via le VM, un mode Arcade vraiment difficile.

90%



# SCOREGAMES

## MULTIMEDIA

## NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

VOIR MODALITES EN MAGASIN



### LES NOUVEAUTES DU MOIS (Prix Maximum)

POKEMON JAUNE

PERFECT DARK

DE SANG FROID



229F



399F



349F

### LES OCCASIONS DU MOIS (Prix Maximum)

GRAN TURISMO 2

RESIDENT EVIL 3

FINAL FANTASY VIII

CRAZY TAXI

SOUL CALIBUR



249F



269F



249F



269F



249F

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Téléphone \_\_\_\_\_

Code Client \_\_\_\_\_ E-Mail \_\_\_\_\_

Dans le cadre de l'achat d'un produit "dédié aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature

Score-Games VPC  
6-12, rue Hualée  
92245 MALAKOFF cedex

Mode de règlement

- ☐ Je règle en espèces
- ☐ Je règle par chèque
- ☐ Je règle par mandat
- ☐ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
Signature: \_\_\_\_\_

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H [1 à 6 jeux/films 49F]	Console/Lecteur 70F	
Frais de port Colissimo 48H [1 à 2 jeux/films 29F]	Console/Lecteur 60F	
Frais de port DHL-TOM/CEE [1 à 6 jeux/films 99F]	Console/Lecteur 320F	
Total à payer		

**VOUS POUVEZ EGALEMENT COMMANDER**

- PAR TELEPHONE  
**01 46 735 720**
- PAR MINTEL  
**36-15 SCOREGAMES** (2.311/mn)
- PAR INTERNET  
**www.scoregames.com**



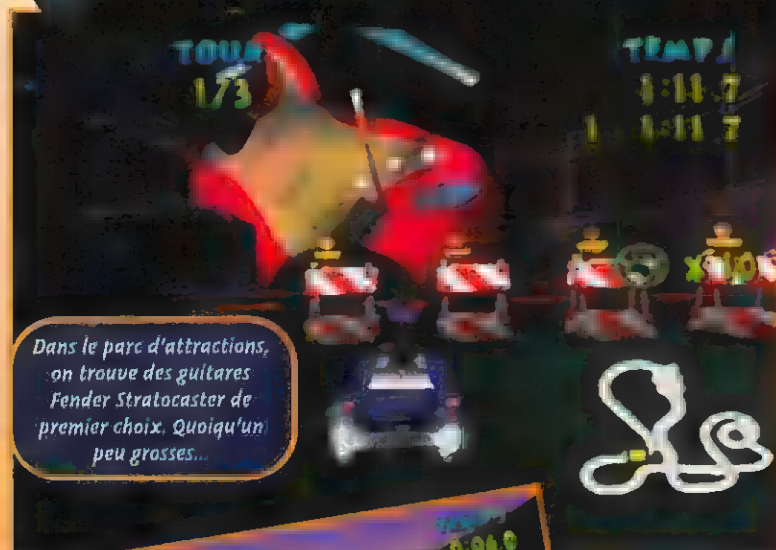
NOUVEAU !

- PARIS/ST LAZARE  
6 rue d'Amsterdam  
75009 PARIS  
Tel 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU Consoles  
46 rue des Fossés Saint Bernard  
75005 PARIS  
Tel 01 43 29 59 59
- JUSSIEU/PC/MAC  
17 rue des Ecoles  
75005 PARIS  
Tel 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS  
Tel 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO  
137 avenue Victor Hugo  
75116 Paris  
Tel 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD(15)  
365 rue de Vaugirard  
75015 Paris  
Tel 01 53 688 688
- CHELLES (77)  
Centre Commercial Chelles 2  
Nationale 34 77508 Chelles  
Tel 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)  
C. Ciel Art de Vivre Niv 1  
Tel 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)  
16 rue de la Fratoise  
78000 Versailles  
Tel 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)  
37 avenue de l'Europe  
78140 VELIZY VILLACOUBLAY  
Tel 01 39 50 51 51
- CORBEIL (91)  
C. Commercial VILLAGE A6  
91813 VILLAGE  
Tel 01 60 86 28 28
- ANTONY(92)  
25 av de la Division Leclerc N20  
92140 Antony  
Tel 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)  
60 av du Général Leclerc N 10  
92100 BOULOGNE  
Tel 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)  
C. Ciel les Quatre Temps  
Rue des Arcades EM Niv 2  
Tel 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)  
C. Ciel Parinar Niv 1  
93606 Aulnay sous Bois  
Tel 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)  
63 avenue Jean Lolive N 3  
93500 PANTIN  
Tel 01 48 441 321
- ST DENIS(93)  
C. Ciel St Denis Basilique  
6 passage des Abbatières  
93200 ST DENIS  
Tel 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)  
C. Ciel DRANCY Avenir  
220, rue de Stalingrad N 186  
93200 DRANCY  
Tel 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERES (94)  
C. Ciel PINCEVENT N 4  
94490 ORMESSON  
Tel 01 45 939 939
- CRETEIL (94)  
5 rue du Général Leclerc  
94000 Creteil  
[Entrée rue pelonne, Creteil Village]  
Tel 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)  
30 bis av de Fontainebleau Niv 7  
94270 Kremlin Bicêtre [Porte d'Italie]  
Tel 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)  
C. Ciel Val de Fontenay  
94120 Fontenay sous Bois  
Tel 01 48 76 6000
- CERGY PONTOISE (95)  
C. Ciel Cergy J Fontaines  
95000 Cergy  
Tel 01 34 24 98 98
- SAINNOIS (95)  
C. Ciel Continuité  
95110 SAINNOIS  
Tel 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)  
C. Ciel Grand Littoral  
13464 MARSEILLE  
Tel 04 91 09 80 20
- HEROUVILLE ST CLAIR (14)  
C. Ciel St Clair  
14200 HEROUVILLE St Clair  
Tel 02 31 951 952
- TOULOUSE (31)  
14 rue Lempereur  
31000 Toulouse  
Tel 05 61 216 216
- REIMS (51)  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tel 03 26 91 04 04
- LILLE (59)  
52 Rue Euguerme  
59000 LILLE  
Tel 03 20 519 559
- FLERS (59)  
C. Ciel Carrefour Douai-Flers  
RN 43  
59128 FLERS en Escrebiaux  
Tel 03 27 98 05 05
- COMPIEGNE (60)  
37, rue de la Gare  
60200 COMPIEGNE  
Tel 03 44 20 52 52
- LYON (69)  
5, rue Victor Hugo  
69002 LYON  
Tel 04 79 409 405
- LE MANS (72)  
44, 48 av du Général De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tel 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)  
C. Ciel GEANT CASINO  
7 A du Chêne  
73200 ALBERTVILLE  
Tel 04 79 31 20 30
- LE HAVRE (76)  
C. Ciel ALHAMBRA GRAND CAP  
Mont Gouffard  
76620 LE HAVRE  
Tel 02 32 85 08 08
- AMIENS console (80)  
19 rue des Jacobins  
80000 Amiens  
Tel 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)  
1 rue Lamarche  
80000 Amiens  
Tel 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)  
12 rue Gaston Mulin  
86000 Poitiers  
Tel 05 49 50 58 58





# WALT DISNEY MAGICAL



Le mode 2 joueurs se passe sur le même écran. Mais les circuits sont vides de tout adversaire. Pas cool.



*Difficile de parler d'un jeu de kart sans le comparer à Mario Kart sur Nintendo 64, la référence en la matière. Magical Racing Tour s'en inspire grandement, mais reste une simple copie de l'original : peu d'inspiration et rien de nouveau à signaler.*

**M**agical Racing Tour baigne dans l'univers magique de Walt Disney World, le célèbre parc d'attractions américain. Tic et Tac se promènent dans ce parc et remarquent une drôle de machine en haut d'une colline. Cette machine, accrochez-vous, permet de faire des feux d'artifices. Alors qu'ils tentent de s'en approcher, Tic fait tomber des glands dessus et provoque son explosion ! Les pièces de l'engin se répartissent à travers tout le parc... Horreur ! malheur ! Votre mission est simple : reconstituer la machine avant la fermeture du parc, chaque course remportée permettant de récupérer une pièce du puzzle. Dix circuits sont ainsi proposés. Entièrement en 3D, le jeu s'inspire beaucoup du célèbre Mario Kart 64 : boucler le premier

les trois tours de circuit, tout en éliminant si possible ses adversaires à l'aide de gadgets récupérés durant la course. Ces gadgets peuvent soit booster votre véhicule, soit être utilisés contre vos concurrents : Turbo, glands, missile et objets magiques, par exemple. Rien de bien innovant ! Les circuits regorgent de bifurcations qui sont autant de raccourcis et d'occasions de terminer en tête. D'autres circuits, quant à eux, proposent de récolter un nombre précis de pièces en un temps limité. En mode Multijoueur, seuls deux joueurs peuvent s'affronter. Soit moitié moins que dans Crash Team Racing... Magical Racing Tour, par l'univers dans lequel il baigne et par son côté très bon enfant, s'adresse essentiellement aux plus jeunes d'entre nous.



# World Quest RACING TOUR

## AVIS NON !

Mario Kart reste pour moi la référence en matière de jeu de kart. Certes, nous sommes sur Playstation, mais cela n'est en aucun cas une excuse ! Magical Racing Tour n'a ni le goût, ni la couleur de Mario Kart. Le jeu n'est pas mauvais en soi, mais l'univers de Walt Disney le classe dans un registre particulier : celui des jeux pour enfants. On s'amuse (un peu), on rigole (très peu), mais jamais on ne s'excite à l'idée d'exploser ses adversaires. D'ailleurs, la seule chose qui nous excite ici, c'est la vue proposée qui n'est jamais jouable.

NIICO



Rouler sur une tasse à café est bien embêtant... Rassurez-vous, cela ne dure que quelques secondes.

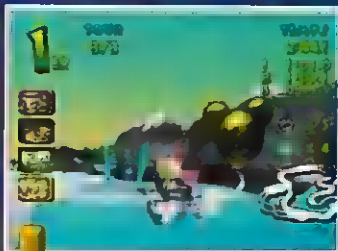
## AVIS OUI, MAIS...

Je me suis dit, un jeu de caisse à la Mario Kart avec les persos Disney, ça le fait. Tout d'abord, j'ai été déçu car les seuls persos vraiment connus sont Tic et Tac. Ensuite, à part les ballons en forme de Mickey, l'univers de Walt Disney n'est pas vraiment retranscrit à l'écran. Cela mis à part le jeu est plutôt sympa, c'est bien speed et assez jouable. Par contre, au niveau graphique, on a vu mieux. Il est certains que ce jeu n'atteint pas les sommets d'un Crash Team Racing. Il pourra toutefois intéresser les collectionneurs Disney ou ceux qui ont fait le tour du hit de Naughty Dogs.

SWITCH

## ON N'EST PAS DES MICKEY

Faut pas nous prendre pour des kékés ! Magical Racing Tour n'a rien d'innovant : toutes les idées sont pompées sur le superbe Mario Kart (N64). Du coup, le jeu souffre de la comparaison, car comme le dit bien AHL, il n'y a qu'un Miyamoto au monde, et il est chez Nintendo.



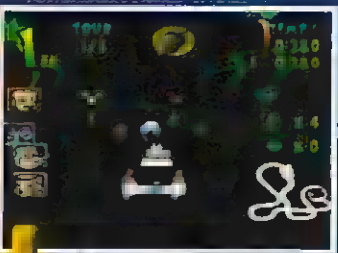
Passer les ballons en forme de tête de Mickey vous rapporte un gadget.



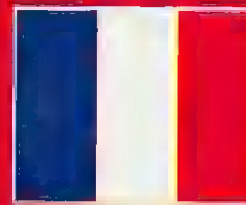
Au départ, un Turbo est disponible si l'on appuie au bon moment sur l'accélérateur.



Tiens, cette marque au sol ne serait-elle pas un Turbo, par hasard ? Mais si !



On croit pas ! AHL & Niico (2000). Remplacez ces glands par des carapaces vertes... ne vous dit rien ?



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRYSTAL D.
- Éditeur : EIDOS
- COURSE DE KART
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : AUCUN
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

## PRÉSENTATION

Quelques images de synthèse réussies. Des options vides et sans intérêt.

80%

## GRAPHISMES

On reconnaît les personnages de Walt Disney. Des décors variés.

85%

## ANIMATION

Assez fluide et très rapide... peut-être un peu trop sur certains circuits.

80%

## MUSIQUE

Style Disney : bien réalisée, mais un peu naïve.

80%

## BRUITAGES

Pour du Disney, on aurait aimé avoir des bruitages plus drôles et plus appropriés.

80%

## DURÉE DE VIE

Des circuits assez nombreux, une difficulté progressive. On s'amuse longtemps.

85%

## JOUABILITÉ

La prise en main est rapide et les voitures répondent plutôt bien.

85%

## INTÉRÊT

Cet ersatz cloné de Mario Kart s'adresse surtout aux plus jeunes. Préférez l'original à la copie...

80%

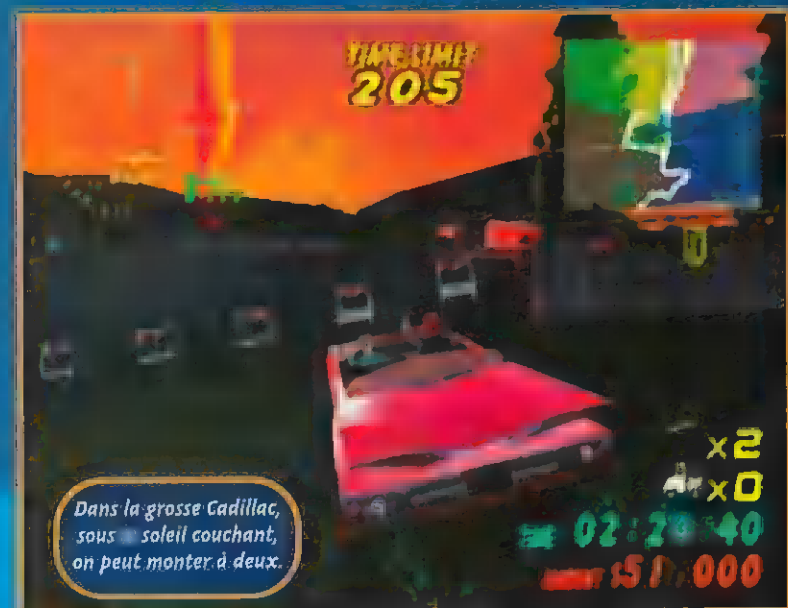


# SUPER RUNABOUT

*Runabout est plus connu en France sous le nom de Felony. Après deux passages sur Playstation, Super Runabout rend visite à la Dreamcast.*

**A**u début de l'aventure, deux scénarios sont proposés. Vous incarnez soit les flics, soit des pauvres types qui doivent remplir leurs missions en pleine ville. Dès le menu de sélection, vous êtes plongé dans l'ambiance "rookie" du jeu. Les choix des menus sont matérialisés par les objets d'un quartier général de police. Par exemple, l'ordinateur portable représente les statistiques, la Dreamcast donne accès aux options et le téléphone aux missions. Chaque clan a droit à six niveaux avant de débloquer les plus avancés. À chaque fois, le joueur doit remplir des tâches simples, comme passer sur des poubelles ou des marchands ambulants, détruire un tramway en pleine course, ou récolter des valises plus vite qu'un autre concurrent, et tout cela dans un temps donné. Heureusement, même hors limite, vous pourrez rester en piste, histoire de découvrir la ville et les chemins

suivre. Avant de vous engager, vous devrez choisir le véhicule adéquat. Grosse moto, truck gigantesque, Vespa, van, mini, chacun a ses avantages. On peut passer à volonté de la vue arrière à la vue intérieure. Des nouveaux véhicules sont débloqués quand on avance dans le jeu. En fonction des performances, les gratifications sont plus ou moins alléchantes. Cela va des quads à la voiture de sport, sans oublier les Cadillac monstrueuses. Le but ultime est bien sûr de posséder tous ces véhicules dans votre collection. Si vous incarnez les flics, vous aurez le suprême privilège de conduire une moto ou une voiture de police équipées de sirènes. Pendant vos vadrouilles en ville, une carte en haut à droite indique votre emplacement et les cibles que vous devez atteindre. Ce système est bien utile pour se repérer, car l'intitulé des missions à remplir est à moitié en japonais, et pas toujours très clair.



*On peut être flic et rebelle dans l'âme, surtout quand on conduit une grosse moto sans casque.*



*La petite Vespa qui fonce à travers la ville, c'est le quotidien de bien des adolescents.*



*Un flic dans les roses, c'est possible.*

## AVIS NON !

Ce titre paraît très sympa quand on regarde quelqu'un y jouer, mais, une fois le pad en main, c'est une vraie torture. Les bagnoles sont molles, les accélérations ont la puissance d'un pet de mouche et les virages laborieux doivent être préparés bien trop longtemps à l'avance. La gestion des collisions est imprécise et le moindre choc fait valser abusivement votre engin. Ajoutez à cela des missions qu'il faudra recommencer plusieurs fois, pour en comprendre le but, et vous obtenez un jeu à la Nilco (tellement on s'arrache les cheveux).

GIA



Version IMPORT  
Dialogues :  
Textes : JAP./ANGLAIS

Développeur : CLIMAX  
Éditeur : CLIMAX  
COURSE DE VOITURES  
1 JOUEUR  
Sauvegarde : OUI (VM)  
Compatible : PURUPUR VM

### PRESENTATION

Des cinématiques au début de chaque scénario.

85%

### GRAPHISMES

Pas très jolis. Mais les détails valent le détour.

80%

### ANIMATION

Saccadée et lente. On a l'impression de rouler au pas.

65%

### MUSIQUE

Elle donne vite le bourdon. Coupez le son.

70%

### BRUITAGES

Quelques digits bien ricaines, et des bruits de crash corrects.

75%

### DURÉE DE VIE

Une fois compris le principe répétitif, on le finit assez vite.

70%

### JOUABILITÉ

On est en dérapage constant. Chaque virage est un calvaire.

30%

### INTERET

La réalisation est lamentable. Dommage, car l'esprit du jeu est très amusant.

71%



# WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

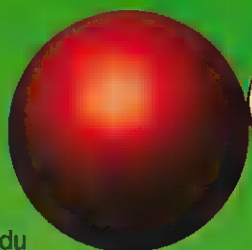
*Le snooker est un art noble et distingué. Les parties se déroulent dans une atmosphère de profond respect entre adversaires. C'est dans cet univers singulier que Codemasters nous propose de plonger avec cette simulation.*

L'introduction nous présente les plus fines queues du snooker en action. Les images sont bien digitalisées, et les exploits font vibrer le public attentif. World Championship Snooker est une pure simulation de billard, tous les modes de jeu et les options tendent vers un réalisme de tous les instants. Il est possible, grâce aux différents modes de jeu, de s'imprégner de l'atmosphère bien particulière des salles de snooker.

## Des modes complets

Le mode Championnat est une véritable compétition qui s'étend sur plusieurs jours. Il est important de réaliser des bons résultats sur la longueur pour bien figurer au terme de cette compétition. Comme son nom l'indique, vous vous ferez la main en mode Match rapide. Le mode Match, lui, permet de sélectionner le nombre de manches à disputer et de paramétrer précisément l'ensemble du déroulement de la partie. Le mode Tournoi propose une

série de matchs contre les adversaires les plus coriaces du circuit professionnel. Dans ce mode, il n'est pas question, comme dans le Championnat, de stratégie, mais bien de gagner les matchs les uns après les autres. C'est la dure loi des éliminatoires directs. Les nombreuses options vous permettront de prendre en main très facilement les commandes du jeu. Au-delà des traditionnels réglages audiovisuels, vous pourrez consulter les règles du jeu pour ne pas commettre d'erreur en cours de partie. Dans la section Entraînement, vous vous essayez aux coups les plus divers et les plus tordus. La partie cours vous facilitera la tâche en vous apprenant à réaliser des figures incroyables. Vous pourrez également créer votre champion comme bon vous semble, afin de jouer avec un personnage entièrement imaginaire, et visionner la partie sous tous les angles.

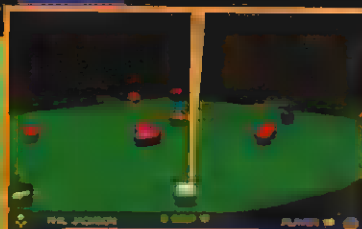


TOXIC

## AVIS OUI, MAIS...

Ce World Championship Snooker est d'une précision remarquable et réserve de grands moments de sport (eh oui!) aux fans du genre. Les graphismes servent bien une animation très correcte. Les modes de jeu ne sont pas particulièrement innovants, mais chacun apporte un plus à l'intérêt général du soft. Reste que ce titre ne plaira pas à tout le monde et pour cause, le snooker est une variante très originale du billard classique. Les règles, telles qu'elles sont conçues, ne donnent pas des parties très spectaculaires. A réserver aux amoureux du genre.

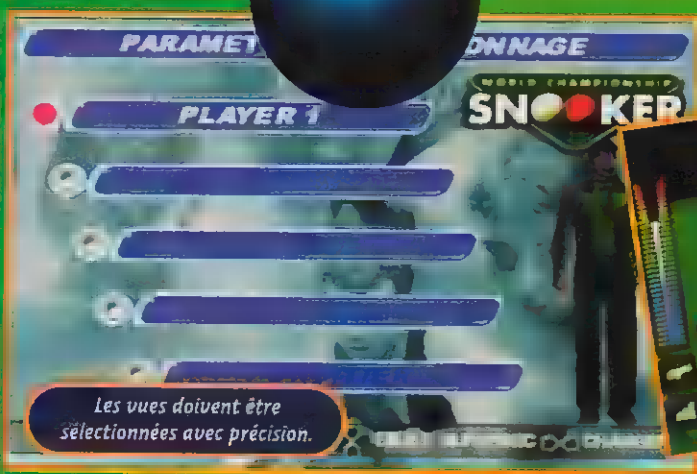
*Le Championnat demande beaucoup de régularité dans les résultats. faudra donc obligatoirement établir une stratégie.*



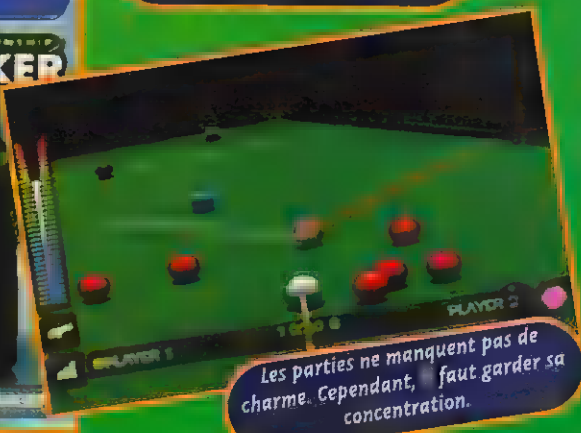
*faut maîtriser les effets pour bien placer toutes les billes.*



*Des cours vous permettent de vous entraîner aux plus spectaculaires coups de la planète*



*Les vues doivent être sélectionnées avec précision.*



*Les parties ne manquent pas de charme. Cependant, faut garder sa concentration.*

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: CODEMASTERS
- Éditeur: CODEMASTERS
- SNOOKER
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: OUI (1 BLOC)
- Compatible: DUAL SHOCK

## PRESENTATION

De vraies images en mouvement des meilleurs joueurs. 85%

## GRAPHISMES

Juste ce qu'il faut pour profiter de l'action. 80%

## ANIMATION

Les billes roulent bien. Quelques rares animations. 70%

## MUSIQUE

Seule l'introduction propose une musique digne de ce nom. 60%

## BRUITAGES

Le strict minimum. Le bruit des billes qui s'entrechoquent. 50%

## DUREE DE VIE

Pour les passionnés du genre, les modes de jeu sont bien conçus. 90%

## JOUABILITE

La prise en main est bonne. Tous les coups du billard. 90%

## INTERET

Les options et le fond de jeu satisferont les joueurs avides de snooker de haute volée. 82%



# RESIDENT EVIL SURVIVOR

*Capcom, c'est encore plus fort qu'un chiffonnier: ça vous recycle un soft en moins de deux, et ça le décline en dizaines de versions! C'est ainsi que la série des Street Fighter devient chaque mois plus obèse, talonnée de près par celle des Resident Evil. Resident Evil justement, se voit offrir un nouvel épisode, jouable cette fois-ci au Gun Light. Mais est-ce pour autant une réussite?*

**U**n Resident Evil sans une histoire de virus T, c'est comme un Switch sans son Twix ou un AHL sans un Docteur Mario dans sa trousse de secours: inimaginable. Ce virus est donc encore à la une de ce nouvel épisode. La maudite bestiole fait à nouveau des ravages et contamine tout humain avec lequel elle entre en contact, le transformant inexorablement en zombie.

## Gun ou Dual Shock?

Vous dirigez Vincent, un jeune pilote devenu amnésique suite au crash de son avion dans une petite ville du Middle West des Etats-Unis. A la différence des épisodes de la série, ce Resident Evil se joue uniquement en vue subjective, c'est-à-dire vu par les yeux du héros que vous dirigez, et, indépendamment, à la manette ou au pistolet (G-Con 45 et autres accessoires du même genre). Dans le premier cas, vous déplacer ne posera aucun problème, surtout que le pad analogique est pour une fois parfaitement utilisé. Dans le deuxième cas, diriger son personnage avec le gun demande une bonne dose d'abnégation et un long apprentissage. La prise en main

est en effet laborieuse et loin d'être intuitive. Pire, les déplacements se font à vitesse constante. Ainsi, si un monstre vous attaque, vous ne pourrez pas fuir aussi rapidement qu'à la manette. Voilà le problème! Un conseil donc, évitez le jeu au gun, et préférez le Dual Shock.

## Automatique

Autre différence: l'utilisation des objets que vous trouvez au cours du jeu. Si les herbes de couleurs et les armes se gèrent manuellement, il n'en est pas de même avec les cartes magnétiques et autres clés. Elles s'utilisent automatiquement si vous vous placez au bon endroit. Par exemple, une porte s'ouvrira toute seule si vous avez récupéré préalablement la clé. Cependant, ce principe diminue grandement l'intérêt du jeu, surtout que les énigmes ne sont pas aussi profondes que dans un épisode classique de Resident Evil: on progresse très rapidement sans réfléchir, ce qui dénature le style original de la série, et c'est bien dommage. Autre point négatif, les munitions du pistolet qui sont infinies! Ici, tout est basé sur l'action, et non pas la réflexion... A réserver aux amateurs d'action uniquement.



Ce personnage apparaît très souvent dans le jeu. Il semble immortel.

## AVIS NON!



Tout ici est différent de la série: la vue est subjective, l'action prend plus de place sur la réflexion, les graphismes sont horriblement pixelisés et l'intérêt du jeu va au ras des pâquerettes! Capcom aurait dû changer le nom de son jeu.

Utiliser celui de Resident Evil est uniquement un argument marketing destiné à berner les fans de la série. Je n'en dirai pas plus, sinon je vais m'énerver. A éviter absolument!

NIICO





Une photo ?  
Les scènes cinématiques sont nulles et moches... comme le jeu.



Les objets se récupèrent et s'utilisent automatiquement. C'est pas beau, vie ?



Le vestiaire des garçons est toujours plus sale que celui des filles.

## AVIS AFFREUX !

À force de trop vouloir traire la vache Resident Evil, il fallait s'attendre au faux pas. Pourtant, ce titre reprend l'univers de Survival Horror avec son hémoglobine et ses maisons gigantesques.

Malheureusement, l'ambiance est quasiment inexistante. C'est bien simple, il y a plus de chance de mourir d'ennui que d'être déchiété par une horde de morts-vivants. Ensuite, le système de déplacement n'est pas réfléchi, et avec le Gun, c'est encore pire. Enfin, les énigmes ont carrément disparu et on se limite à ouvrir des portes. La plus grosse déception de ce mois.

KAE

## ZOMBIES LA MOUCHE

Une fois le jeu commencé, vous n'aurez plus de répit. Les monstres sont nombreux et n'ont qu'une idée en tête : vous gober le cerveau à la paille. Heureusement, vos munitions, pour certaines armes, sont infinies. Un bon argument pour vous laissez aller aux pires excès !



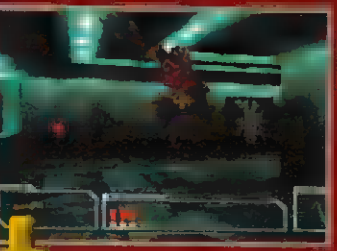
Les forces spéciales seront aussi de partie. Quelques balles suffisent à les faire partir en fumée.



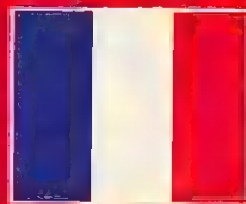
Non, ce n'est pas tous les jours facile de se lever avec une gueule de bois. Non, pas facile du tout !



Vous allez rencontrer ce genre de bestioles à de très nombreuses reprises. Méfiez-vous, elles sont plutôt coriaces.



Méfiez-vous de ces bestioles : elles rampent sur le sol, les plafonds et les murs, et se jettent ensuite sur vous.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : EIDOS
- SHOOT'EM UP 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE, DUAL SHOCK, LIGHT GUN
- Vibrations : ASSEZ BONNES

## PRESENTATION

Des cinématiques nombreuses mais affreuses ! Le jeu est tout en français.

50%

## GRAPHISMES

Ils sont laids ! Zombies cubiques, grosse pixélisation... c'est moche !

45%

## ANIMATION

Les zombies et autres monstres bougent assez bien, mais rien d'extraordinaire.

65%

## MUSIQUE

Beaucoup plus présente que d'ordinaire, elle rythme bien le jeu.

80%

## BRUITAGES

A mourir de rire ! Les bruits de pas dans les égouts sont à se pisser dessus.

60%

## DUREE DE VIE

La difficulté augmente progressivement et les ennemis se font plus nombreux.

87%

## JOUABILITE

Amusant au gun, mais injouable. L'idéal est d'utiliser le Dual Shock.

75%

## INTERET

Graphismes mauvais, pas de réflexion... Quelle horreur ! Episode à part de la série, espérons qu'il le restera...

65%



# Les FOUS du volant



*Satanas et Diabolo, vous vous souvenez? Les deux ahuris dans leur caisse de folie à la poursuite de leurs compères tout aussi déjantés... C'est la Dreamcast qui accueille cette licence et son cortège de courses délirantes.*

**L'**introduction est purement et simplement la présentation détaillée des héros du dessin animé vedette de notre tendre enfance. Les couleurs vives éclatent à la face du joueur dès les premiers instants. Vous choisissez votre pilote parmi la crème des routards aguerris aux pistes surchauffées. Vous sélectionnez ensuite l'un des trois mondes. Chacun se décompose en quatre parties, regroupant des types de parcours et des décors particuliers. Certaines de ces parties ne deviennent accessibles qu'après avoir bien figuré dans les courses immédiatement sélectionnables. De nouveau, chacune de ces parties se divise en cinq courses où il est impératif de bien se comporter pour avancer dans le jeu. Le mode Multijoueur, lui, permet à quatre joueurs de s'affronter sur les pistes les plus sinueuses de l'univers.

Les courses opposent huit concurrents sur le circuit choisi. Avant le départ, vous devrez équiper votre véhicule de gadgets qui vous permettront de mettre des bâtons dans les roues de vos concurrents directs. Ils pourront également optimiser les performances de votre voiture.

## Loufoquerie et délire

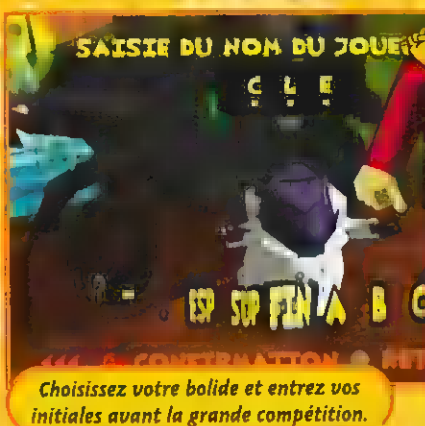
Les commandes ne sont pas particulièrement difficiles à maîtriser. Le bouton R sert d'accélérateur et le bouton L enclenche la marche arrière. Le bouton A sert à prendre les virages. Les vues différentes permettent de profiter de l'action selon les angles les plus spectaculaires. Tout dans ce soft est orienté vers la loufoquerie et le délire visuel. Les nombreuses courses et personnages cachés apportent un intérêt certain aux parties. Pour conclure, ce titre propose un ensemble de surprises des plus complets.

## AVIS OUI, MAIS...

Les Fous du volant est un jeu vraiment sur-vitaminé. Les couleurs y sont plus vives et les courses plus dingues que jamais. Les commentaires en français sont absolument délirants et confèrent un charme supplémentaire à ce jeu qui n'en manque pas. Reste que dans sa catégorie, Les Fous du volant manque parfois d'ingéniosité et de variété. L'animation paraît un poil légère et atténue un peu les qualités des graphismes. Au final, ce petit jeu de course débridé réservera de bons moments aux fans de sensations extrêmes.



**TOXIC**



Choisissez votre bolide et entrez vos initiales avant la grande compétition.



Le bouton A permet de dériver et de prendre au mieux les virages.

Le dragon est une des belles attractions du jeu. Il permet à la voiture de s'élever dans les airs.



Le mode Multijoueur offre quelques grands moments.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: INFOGRAMES
- Éditeur: INFOGRAMES
- COURSE LOUFOQUE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: PURUPURU

## PRÉSENTATION

Les Fous du volant dans toute leur splendeur.

82%

## GRAPHISMES

Les détails et le parti pris très BD sont un régal pour les yeux.

91%

## ANIMATION

Quelques difficultés en mode Multijoueur.

88%

## MUSIQUE

Elle colle parfaitement à l'univers décalé et halluciné.

85%

## BRUITAGES

Détonations et autres crissemments de pneus.

85%

## ODURÉE DE VIE

Les mondes et circuits sont variés. De longues heures de jeu...

85%

## JOUABILITÉ

Les commandes répondent bien, mais ne cherchez pas le réalisme.

85%

## INTÉRÊT

Beaucoup de dynamisme et de folie pour un titre simplement distrayant.

87%



# F1 Racing

## CHAMPIONSHIP

Ubi Soft est bien décidé à sortir son F1 Racing Championship sur toutes les consoles. Après la version Playstation, et en attendant celle sur Dreamcast, c'est au tour de la Nintendo 64 d'entrer en piste...

**C**omme sur Playstation, le F1 Racing Championship propose de participer au championnat 1990 de formule 1. Grâce à la licence officielle FIA, on retrouve les principaux acteurs de la saison passée ainsi que leurs voitures. Pour plaire à tous les types de pilotes, ce titre propose des courses uniques, un championnat complet, des courses contre la montre, et un mode 2 joueurs.

### Arcade ou Simulation?

Pour varier les plaisirs et les challenges, on peut choisir entre deux modes de jeu, Arcade et Simulation. Chacun offre les mêmes possibilités : options de jeu et de course, choix des voitures et des circuits. On peut donc toujours paramétrer le niveau des autres concurrents, choisir entre les différentes règles

de ce sport, et affiner les réglages de son bolide. Au niveau de la conduite, le mode Arcade pardonne plus d'erreurs et propose aux joueurs un pilotage brutal et approximatif. Par exemple, les distances de freinage y sont extrêmement courtes, et en aucun cas réalistes... Le mode Simulation, quant à lui, exige un peu plus de rigueur et de précision

concernant les trajectoires et les réglages, mais les différences avec le mode Arcade ne sont pas vraiment importantes.

### L'univers de F1

Côté graphisme, l'ensemble est satisfaisant, il faut reconnaître que la Nintendo 64 a vu mieux. Les décors sont assez fins et la sensation de vitesse est relativement bien retranscrite, mais des problèmes d'animation viennent souvent gâcher le plaisir. Par exemple, des ralentissements

sont perceptibles lorsque vous visitez les bacs à sable, ou en vue intérieure, il manque de souplesse des commandes occasionne des images très saccadées. Côté son, le bruit des voitures est correct et presque réaliste, mais on n'a pas vraiment l'impression d'avoir une F1 dans son salon... Quant aux autres bruitages, on retrouve évidemment la foule et les divers sons dus aux chocs et aux sorties de route. Bref, ce F1 Racing Championship ne s'impose pas comme le meilleur jeu de F1 sur Nintendo 64, mais sa polyvalence et les quelques options intéressantes pourront captiver les adeptes du genre...

### AVIS NON, MAIS...

Les deux modes principaux et le nombre d'options sont convaincants, mais trop de défauts et d'imperfections subsistent.

D'une part, le graphisme n'est pas exceptionnel et l'animation assez mauvaise nuit considérablement au confort visuel. De plus, le pilotage n'offre pas de réel intérêt : les voitures sont trop imprécises. Alors bon, si on ajoute à cela que l'ambiance du jeu est vraiment froide et austère, cela ne lui fait pas beaucoup d'arguments pour convaincre...



ZANO



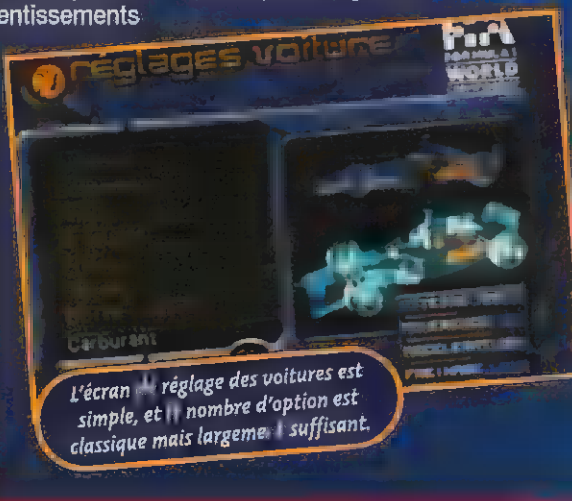
Le mode 2 joueurs permet de s'affronter entre amis, sur la voiture et le circuit de son choix.



De nombreuses vues sont proposées, trois intérieures et quatre extérieures.



Lors des arrêts aux stands, on voit les mécanos s'affairer.



L'écran de réglage des voitures est simple, et le nombre d'option est classique mais largement suffisant.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Editeur : UBI SOFT
- SIMULATION DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : KIT VIBRATION

### PRESENTATION

Une petite vidéo d'intro... Les menus sont fonctionnels.

65%

### GRAPHISMES

L'ensemble s'avère un peu brouillon. On a vu mieux sur N64.

60%

### ANIMATION

Saccadée en vue intérieure. Gros ralentissements à 2 joueurs.

75%

### MUSIQUE

Discrète pendant les courses. Quelques thèmes sympas...

61%

### BRUITAGES

Assez complets. Le son des caisses pourrait être meilleur.

60%

### DUREE DE VIE

Finir toutes les courses vous occupera un bon moment.

68%

### JOUABILITE

Un manque de précision et de subtilité au joystick analogique...

60%

### INTERET

Pas de gros atouts pour cette version. Seuls les deux modes disponibles intéresseront peut-être.

78%



# Ballistic

Force est de constater que les jeux de style casse-tête ont un peu de mal à se renouveler ces derniers temps. Certains éditeurs préfèrent alors travailler à partir des grands classiques du genre. C'est le cas de THQ qui propose **Ballistic**, un titre dérivé du célèbre **Puzzle Bobble**.

Comme dans **Puzzle Bobble**, vous devez lancer des billes de couleur sur d'autres billes afin de former des combinaisons. En alignant trois billes identiques (ou plus), celles-ci se détruisent et libèrent de la place...

L'originalité de **Ballistic** réside dans le fait que les billes se meuvent de manière circulaire autour de votre canon. Il faut donc faire pivoter constamment cette tourelle afin de réaliser les meilleures combinaisons, et ainsi éviter que les billes atteignent le centre de la spirale.

Trois modes de jeu sont proposés. Le premier fonctionne comme dans **Tetris** : les billes arrivent à l'infini et de plus en plus vite. Il faut donc être astucieux et endurant pour faire péter les scores. Le mode suivant invite à réaliser plusieurs petites parties sur des tableaux différents. Là, les billes arrivent en nombre limité, et il faut toutes les détruire pour passer au tableau suivant.

## Des bonus variés

De plus, leur trajet change d'un tableau à l'autre, et les spirales deviennent un peu plus viciées. Par exemple, on peut avoir deux spirales différentes (l'une en haut et l'autre en bas), ou alors des tunnels qui peuvent masquer

certaines parties de la spirale. Pour vous aider, des bonus apparaissent çà et là : il faut les shooter pour déclencher leurs effets. Ainsi, l'escargot ralentit la cadence, la bombe détruit toutes les billes d'une même couleur, l'horloge stoppe le défilement des billes...

## Multijoueur classique

Comme dans tous les jeux de ce type, il est aussi possible de s'amuser à deux. Les matchs se déroulent alors en trois manches, le joueur totalisant deux victoires est déclaré vainqueur. Ce mode Multijoueur ne propose pas d'options particulières, faire un bon Combo augmente juste un peu le nombre de billes sur l'écran de l'adversaire. Il n'y a malheureusement pas d'attaques ni de gadgets spéciaux pour pimenter un peu plus ce mode en duo. Sur le plan technique, ce genre de jeu ne réclame pas de grosses performances de la part de la console, la réalisation n'en est pas moins de bonne qualité. Les billes sont bien colorées et les explosions occasionnent quelques petits effets visuels sympas (même si on a vu

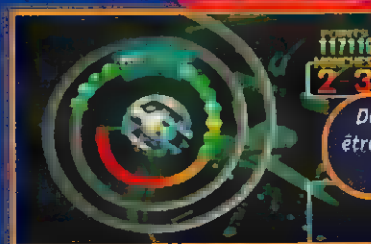
nettement plus impressionnant). Enfin, la musique reggae confère une très bonne ambiance générale au jeu...

Bref, ce **Ballistic** est une bonne alternative à **Puzzle Bobble**, et les adeptes du genre trouveront de quoi s'amuser un bon moment. Plus d'options et quelques originalités auraient cependant été souhaitables...

## AVIS OUI, MAIS...

Ce **Ballistic** est vraiment sympa à jouer, l'ambiance y est agréable, et on se prend vite au jeu. Cependant, s'il est une bonne imitation, il lui manque beaucoup de choses pour inquiéter les références du genre. D'autre part, le mode 1 joueurs est super décevant : il est beaucoup trop monotone et on n'a pas vraiment l'impression de livrer un duel face à un adversaire... Enfin bon, pour ceux qui aiment le style, ce titre possède de quoi assouvir leur soif de prises de tête.

ZANO



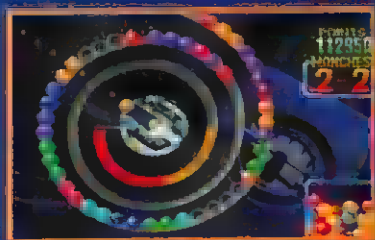
Des parties de la spirales peuvent être dissimulées. Les billes cachées ne peuvent pas être shootées.



Le mode 2 joueurs est très classique et ne propose pas d'options spéciales.



Les billes bleues éliminées, les billes rouges vont se retrouver en contact, elles vont alors se détruire elles aussi...



Les billes invisibles peuvent être détruites en faisant exploser les billes placées à côté.

Version : OFFICIELLE  
Dialogues :  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : MITCHELL  
Éditeur : THQ  
PUZZLE BOBBLE-LIKE  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
Sauvegarde : OUI  
Compatible : DUAL SHOCK

## PRESENTATION

Les menus ne sont pas très réjouissants, mais simples.

## GRAPHISMES

Le jeu est assez mignon, sans plus...

## ANIMATION

Simpliste : la PS ne se fatigue guère...

## MUSIQUE

Du reggae, une ambiance très rythmée et très sympa.

## BRUITAGES

Pas grand-chose, des petites explosions et c'est tout!

## DUREE DE VIE

Évidemment, le jeu est répétitif, mais quand on aime le genre

## JOUABILITE

Très facile à prendre en main, le canon est assez précis.

## INTERET

**Ballistic** n'est ni **Puzzle Bobble** ni **Tetris**... Mais les adeptes du genre s'amuseront un moment.

88%

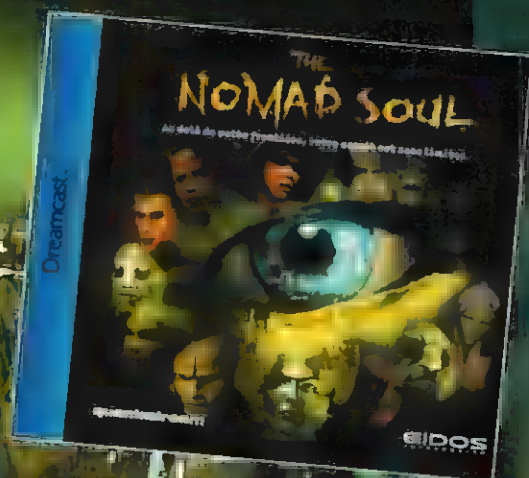


# CONCOURS

## THE NOMAD SOUL

### A GAGNER :

**2 Dreamcast**



**18 jeux**  
**Nomad Soul**  
**sur Dreamcast**



**20 tee-shirts**  
**Nomad Soul**

**30 portfolios Nomad Soul**

**Joue et gagne**

**3615 TCPLUS\***

**OU**

**08.36.68.11.41\***



**RegArDE Moi çA !!**  
**TON CD eST uNe RuINe !!**  
**iL eST bOn pOur La pOUbElle !!**



**Jamais tu ne pourras le revendre,**  
**ni jamais plus jouer avec, MALHEUREUX !!**  
**Heureusement, comme on t'aime beaucoup,**  
**on a trouvé LA SOLUTION pour toi !**



# si tU veUX GardEr tes CD TouJOURs NEufs IL tE faUT Le **PROTECD**

L'ASSURANCE VIE DES COMPACT DISC



OFFRE SPECIALE

**99 F**

les 10 protections  
+ 1 pad playstation OFFERT  
aux 1000 premiers acheteurs



le **PROTECD** se pose instantanément et ne gêne pas la lecture du laser de ta console.  
Il fonctionne avec tous tes jeux video, CD ROM, DVD, CD Audio. Une fois que tu l'as bien cochonné,  
tu le changes on n'en parle plus ! Les magasins vont se battre pour te racheter tes jeux au prix fort !

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Tél. : \_\_\_\_\_  
Mode de paiement : ☐ chèque ☐ mandat ☐ carte bleue  
Carte crédit n° \_\_\_\_\_ Date expiration : \_\_\_\_\_

	Prix TTC	Quantité	Total
2 boîtes de 5 Protec CD	99 F		
Frais de port			25 F
Signature obligatoire			

à retourner accompagné de votre règlement :  
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES  
Tél. : 01 39 91 50 01 - E-mail : mediasoft@wanadoo.fr





**H**ey Caramba! Une rubrique sous le signe de la Gameboy, ce mois-ci. Normal, l'été on a tout le temps pour se prélasser au soleil et amener sa portable à la page! En plus, il y en a presque pour tous les goûts, de la course auto, de la plate-forme et même de la simulation aérienne: sur GBC! Qui l'eût cru? A plouche! Speedy

## GAMEBOY COLOR

### ASTÉRIX, SUR LA TRACE D'IDÉFIX

Idéfix, le chien d'Obélix, a disparu... Il va falloir parcourir la Gaule à sa recherche. Les niveaux sont présentés sous forme de carte, et on appuie sur Select pour choisir entre Obélix et Astérix. Les niveaux se déroulent d'une façon tout ce qu'il y a de plus classique, on saute, on frappe du Romain. Dans le genre, on a déjà vu plus beau et plus original sur GBC.

INFOGRAAMES



80%

## GAMEBOY COLOR

### TAXI 2

"Taxi 2", c'est avant tout un film. Critiqué par les uns, adulé par les autres. Les avis sont partagés. Sur Gameboy, il faudra remplir les différents objectifs inspirés du film, comme battre des coureurs de rallye, par exemple. Les voitures sont aussi larges que la route, ce qui rend les dépassements laborieux. Très moyen, un peu mou et pas très bien réalisé.

UBI SOFT



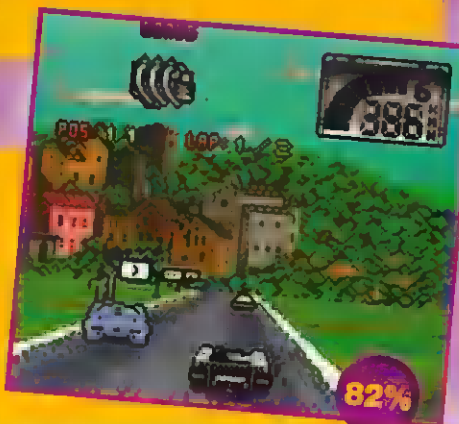
70%

## GAMEBOY COLOR

### LES 24 HEURES DU MANS

Zano est tout excité depuis qu'il sait que "Les 24 heures du Mans" est sorti sur GBC. Cette petite simulation de course en réjouira plus d'un. Elle contient tous les éléments des grandes simulations qu'on trouve habituellement sur les machines plus puissantes. Au niveau visuel, c'est plutôt réussi, bien coloré. Comme dans Taxi 2, je trouve que la route n'est pas assez large, mais c'est un moindre mal ici.

INFOGRAAMES



82%

## DREAMCAST



75%

### ZOMBIE'S REVENGE

Dans cette sorte de beat'em all développé par Sega, on retrouve l'ambiance de "The House of the Dead", mais avec une vue à la troisième personne. Le but est simple: il faut ramasser des armes avant de les utiliser contre des hordes de monstres aussi bizarres qu'hideux. Dommage que le jeu ait si peu de pêche. C'est lent, un peu mou et, comme tous les jeux du genre, un peu court.

SEGA

## PLAYSTATION



64%

### SHERIFF, FAIS-MOI PEUR

Rosco, Boss Hogg, les Duke! Dans le petit comté de Hazard, c'est toujours l'effervescence. C'est South Peak qui a eu la délicieuse idée d'adapter cette série télé périmee. Évidemment, il va falloir conduire "General Lee" à fond la caisse dans des décors pas vraiment beaux. C'est là que se situe le gros défaut du jeu! Sinon, on retrouve une belle brochette de blaireaux américains, de la musique country et une grosse ambiance redneck. Un conseil: jouez à Vigilante 8 en lisant "Fantasia chez les ploucs", ça sera mieux que de perdre votre temps avec cette production médiocre.

UBI SOFT







## DVD

NEW

LECTEUR DVD SAMSUNG 709

2490 F

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

7ème VOYAGE DE SINBAD	189 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F
ALBATROS 84 VOL 1	199 F	LE MASQUE DE ZORRO	189 F
ALBATROS 84 VOL 2	199 F	LION MORIN PARTIE 1	189 F
ALBATROS 84 VOL 3	199 F	LE ROI LION 2	179 F
BABE 2	189 F	LEMO	189 F
BIRDAY	189 F	LES 101 DALMATIENS	189 F
CARMEN	189 F	LES VISITEURS 2	189 F
CHASSE A L'HOMME	189 F	MATRIX	189 F
COFFRET ALIEN VOL 1 A 4	549 F	MULAN	189 F
DARKMAN	189 F	NICKY LARSON	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F	OPENING NIGHT	189 F
GO	189 F	PINGPONG	189 F
HAUTE VOLTIGE	189 F	POKEMON VOL 1	189 F
HERCULE	189 F	POKEMON VOL 2	189 F
HORIZONS LOINTAINS	189 F	POKEMON VOL 3	189 F
JAWBREAKER	189 F	RONIN BLADE	179 F
JOHNNY MNEMONIC	189 F	SHADOWS	189 F
KING COBRA	189 F	TAXI DRIVER	189 F
LA BELLE ET LE CLOCHARD	189 F	UN PASSE VIRTUEL	189 F
LA DOLCE VITA	189 F	UN VIOLON SOUS LES TOITS	189 F
LA MOMIE	189 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
L'ARME FATALE 4	189 F	URBAN LEGEND	189 F

3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

## GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR (BLEU, JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
CONSOLE GAME BOY POCKET VERT + SOCCER	399 F
POKEMON PIKACHU	149 F
2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F
IMPRIMANTE GAME BOY POCKET	399 F
MINI LIGHT (CO OU PO)	39 F
SMART COM (CO OU PO)	249 F
SACOCHE CARRYING CASE (CO OU PO)	79 F

720° SKATE BOARDING (CO)	149 F	NHL 2000 (CO)	229 F
ALERTE AUX MARTIENS (CO)	249 F	ODDWORD L'EXODE D'ARE (CO)	199 F
ARMY MEN (CO)	249 F	PITFALL (CO)	169 F
ASTERIX SUR LA TRACE		POKEMON BLEU	229 F
D'IDEFIX (CO)	249 F	POKEMON JAUNE	229 F
BATTLETANK (CO)	249 F	POKEMON ROUGE	229 F
BRAIN DRAIN	129 F	POWER QUEST (CO)	199 F
BREAK OUT (CO)	129 F	RAYMAN (CO)	229 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F	READY 2 RUMBLE BOXING (CO)	229 F
BUST A MOVE 3	129 F	ROLAND GARROS 2000 (CO)	229 F
BUST A MOVE 2	129 F	SPY HUNTER	
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	+ MOON PATROL (CO)	199 F
CARMAGEDDON (CO)	199 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
CENTPEDE (CO)	129 F	TARZAN (CO)	199 F
CUTTHROAT ISLAND	79 F	TAXI 2 (CO)	229 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	TAZ DEVIL MUNCHING (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	169 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	229 F
DRIVER (CO)	229 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F	TOMB RAIDER (CO)	249 F
F-16 THUNDER STRIKE (CO)	199 F	TONIC TROUBLE (CO)	199 F
FOURMIZ (CO)	229 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
FROGGER (CO)	129 F	TRACK'N FIELD	169 F
GAME WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TOY STORY 2 (CO)	249 F
GRUNTZ (CO)	199 F	TRACK'N FIELD DECAHLON (CO)	229 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F	TUROK 3 (CO)	199 F
JEREMY McGRATH S.CROSS 00	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F	UEFA 2000 (CO)	229 F
KLUSTAR (CO)	199 F	ULTIMATE PAINTBALL (CO)	199 F
LA BELLE ET LA BÊTE (CO)	229 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
LES 24H DU MANS (CO)	249 F	WARIO LAND 3 (CO)	249 F
LUCKY LUCKE (CO)	199 F	WCW MAYHEM (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F	WINTER GAMES (CO)	229 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	WRESTLEMANIA 2000 (CO)	199 F
MICKEY RACING (CO)	249 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	YANNICK NOAH TENNIS 2000 (CO)	229 F
MONTEZUMA (CO)	169 F	YODA STORIES (CO)	229 F
MOTOCROSS (CO)	199 F	ZELDA (CO)	249 F

## AUTRE

MONTRES POKEMON PIKACHU: MODELE AIGUILLE 99 F, DIGITAL 69 F	
CARTES POKEMON A JOUER, CLASSEURS POKEMON, FIGURINES POKEMON, PELUCHES, MONTRES, ETC... (NOUS CONTACTER)	
CONSOLE GAME GEAR + VR TROOPERS	449 F
JAGUAR Syndicate	49 F
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE ET GRATUITE	
DVD, PC, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, NEC, POKEMON	

## NEW

## PC

3D PROPHET	1990 F	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	149 F
GAME COMMANDER+MULTIPOINT	249 F	SIDE WINTER FREESTYLE PRO	349 F
BLEEM	349 F	SIDE WINTER STICK STANDARD PRO	199 F
XENTOR 32Mb	1490 F	VOLANT+ PEDALIER	
SIDE WINDER GAME PAD	249 F	RETOUR DE FORCE ACT.LABS	990 F
AGE OF EMPIRE 2	349 F	MDK 2	329 F
AIRPORT 2000 VOL N°1	329 F	MAJESTY	299 F
ALIEN VS PREDATOR GOLD	299 F	NIGHT AND MAGIC 7	299 F
BATTLE CRAFT	299 F	NIGHT AND MAGIC MILLENNIUM	349 F
BUNTER	349 F	MUSIC 2000	299 F
BUSINESS TITCOON	329 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	329 F
CLOSE COMBAT TRILOGY	349 F	NEFF ARENA	299 F
COLIN McRAE RALLY 2	349 F	PLANSCAPE TORMENT	329 F
COMMAND AND CONQUER + ALERTE ROUGE	199 F	POMPEI	299 F
DAIKATANA	349 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	349 F
DEMOLITION RACER	349 F	RAYMAN CE2	149 F
DEVIL INSIDE	299 F	RAYMAN COLLECTOR	199 F
DIABLO 2	349 F	RAYMAN 100 NIVEAUX	99 F
DIE HARD TRILOGY 2	299 F	REVENGE OF ARCADE	199 F
DRACULA	329 F	RISK 2	299 F
ENEMY ENGAGED	349 F	ROLAND GARROS 2000	249 F
EMPIRE MAXIMUM	249 F	ROLLCAGE STAGE 2	299 F
KURO 2000	349 F	ROLLER COASTER TITCOON	199 F
KYBERQUEST THE RUIN OF KURNAK	299 F	SHOGUN	299 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	299 F	SEN CITY WORLD EDITION	299 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
FOOTBALL MANAGER 2000	299 F	SOULBRINGER	299 F
GTA 2	349 F	STARLANCER	349 F
GUT ROUX MANAGER 2000	299 F	SUPERBIKE 2000	349 F
HALL LIFE+THE-SHIRT	349 F	THEME PARK WORLDS	349 F
HONDA MOTOCROSS	249 F	THEOCRAFT	329 F
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	249 F	TOY STORY 2	349 F
INVICTUS (CONQUEST 2)	249 F	UEFA 2000	349 F
HAMERZONE	249 F	ULTIMA ONLINE	199 F
LEMMING REVOLUTION	249 F	VAMPIRE	299 F
LES FOURMIZ	349 F	VIRTUAL SKIPPER	299 F
LES SIDA	329 F	V-RALLY 2	349 F
LS LINK 2000	349 F	WALL STREET TITCOON	329 F
MATRAY	199 F	WILD WILD WEST	299 F

## PROMO PC

KOL-2000 CIVILIZATION MULTIPLAYER	99 F	KOL-2000 TELEFOOT MANAGER 99	99 F
KOL-2000 EUROPEAN AIR WAR	99 F	KOL-2000 SAM & MAX+RAY OF TENTACLE+OUTLAWS	99 F
KOL-2000 FULL+DIG+INDIANA	99 F	KOL-99 NIGHT & MAGIC 6	99 F
KOL-2000 GUT ROUX 99	99 F	KOL-99 PRO PINBALL BIG RACE	99 F
KOL-2000 MONOPOLY	99 F	KOL-99 SETTLERS 1+2	99 F
KOL-2000 REXEL 2+SHADOW	99 F	MOTO RACER 2 CLASSIC	99 F
KOL-2000 REXEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING	99 F	TOCA TOURING CAR 2 CLASSIC	99 F
		V-RALLY 99	99 F

JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

## MANGAS FILMS

### COFFRETS

ALBATROS 84 (7 vol.)	449 F	ALBATROS 84 (vol. 1 à 7)	99 F
ALBATROS 78 (7 vol.)	449 F	ALBATROS 78 (vol. 1 à 7)	129 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	349 F	BLUE SKED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F	CAPITAINE FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (7 vol.)	449 F	COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL série TV Partie 1	449 F	DRAGON BALL Z OT (vol. 1 à 5)	129 F
DEZ Partie I (8 vol.)	449 F	EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
DEZ Partie II (8 vol.)	449 F	ESCAPLOWNE (vol. 1 à 6)	129 F
IL ETAIT UNE FOIS...L'ESPACE (8 vol.)	449 F	KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	449 F	KEN 2 (vol. 1 à 4)	129 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8 vol.)	449 F	CHRONIQUES DE LA CUISINE DE L'ODORE (vol. 1 à 11)	129 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	449 F	LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
L'EMPIRE DES CINQ (8 vol.)	449 F	NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
ROBOTCH 2	449 F	POKEMON Premiers Défis	99 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	449 F	POKEMON A chacun sa technique	99 F
SAN KU KAI (9 vol.)	449 F	OTOKO JUKU (ULTIME COMBAT)	129 F
TOM SAWYER Partie 1 (6 VOL.)	449 F	ROBOTCH (vol. 1 à 9)	129 F
X-OR Partie I (7 VOL.)	399 F	SLANDUNK (vol. 1 à 3)	129 F
X-OR Partie II (8 VOL.)	399 F	STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	449 F	TOM SAWYER (vol. 9)	99 F
		X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

### VENTE A L'UNITE

## SATURN

ALIEN TRILOGY	FIFA 96	MAGIC CARPET	SCORCHER
ALONE IN THE DARK	FRANK THOMAS	NASCAR 98	SHOCK WAVE
AMOK	GHEN WAR	NBA ACTION 98	SLAM AND JAM
ANDRETTI RACING	GRID RUN	NBA JAM EXTREME	SPACE HULK 2
BLACK DOWN	HEXEN	NBA JAM T.E	SOVIET STRIKE
BLACK FIRE	HI OCTANE	NBA LIVE 97	TEMPEST 2000
BURNING RANGERS	IRON MAN	NBA LIVE 98	TRASH IT
DEFCON 5	J.MADDEN 97	NHL POWERPLAY	W.L.S 97
DOOM	J.MADDEN 98	PGA TOUR 97	W.W.S 97
FIFA 98	LA HORDE	REVOLUTION X	W.W.S 98
		RIVEN	WRESTLEMANIA
JEUX NEUFS JAPONAIS			
DARK SALVATOR 79F	SHINING FORCE 3 SCE 3 399F	ACCESSOIRES SATURN	
GALAXY FIGHT 79F	SAMOURAI SHODOWN 79F	ACTION REPLAY 3 EN 2 249 F	
GRAN CHASER 79F	TOSHINDEN URA 79F	MANETTE ANALOGIQUE 149 F	
		MANETTE MAD CATZ 69 F	

## NEO GEO

### JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F	NEO GEO POCKET NOIR & BLANC	249 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	299 F	CONSOLE N&B	
GALAXY FIGHT	199 F	BASEBALL STAR N&B	149 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F	CHERRY MASTER N&B	149 F
KING OF FIGHTER 97	199 F	KING OF FIGHTER R1 N&B	149 F
KING OF FIGHTER 98	299 F	NEO GEO CUP FOOT N&B	149 F
KING OF FIGHTER 99	399 F	PUZZLE N&B	149 F
RAGNAGARD	199 F	SAMOURAI SHODOWN N&B	149 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F	TENNIS N&B	149 F
SUPER SIDKICKS 2	199 F		
		NEO GEO CARTOUCHE	
		CONSOLE NEUVE + STICK	1990 F
		METAL SLUG X	1690 F
		KING OF FIGHTER 99	2390 F



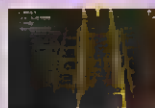




*Il y a deux façons de passer des vacances, mais une seule est agréable. Soit aller sur les plages de Vendée ou de Bretagne pour se faire dorer la pilule et chopper un cancer des doigts de pieds, soit faire son choix parmi les jeux suivants et s'éclater tout l'été avec les meilleurs produits. Alors, que choisissez-vous? Mmmm?*



## ACTION 3D METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrer une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti un grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

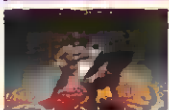
## ACTION AUTOMOBILE DRIVER



- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top!

## BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan! dans les dents. Chauds les marrons, chaud!

## COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau, une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS!

## FOOT ARCADE ISS 98



- Konami
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

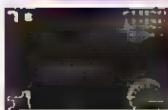
## AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

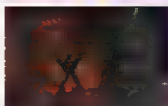
## COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 4 joueurs
- logcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument!

## DOOM-LIKE QUAKE 2



- Activision
- 4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Librement adapté de la version PC, Quake 2 sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique!

## BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

## COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

## BASTON 3D TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top! D'la balle!

## COURSE DE RALLYE COLIN MCRAE RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

## EXPLORATION TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.





## SSX GAMES PRO BOARDERS

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que tu as pu voir sur PS. Du pur snowboard !

## MULTIJOUEUR BOMBERMAN

- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

## RPG FINAL FANTASY VIII

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

## JEU DE MUSIQUE BUST A GROOVE

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

## OLDIES CAPCOM GENERATIONS

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

## PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.



## PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3

- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

## SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

## SHOOT'EM UP R-TYPE DELTA

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

## SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99

- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

## ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE

- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

## WARGAME VANDAL HEARTS

- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

## STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Sovjets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

## TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun allée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

## SIMULATION DE TENNIS ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

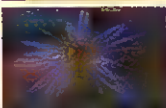
- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.





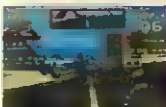
## BASTON FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

## COURSE ARCADE RIDGE RACER 64



- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

## DOOM-LIKE GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

## ATHLETISME INTERNATIONAL TRACK & FIELD



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must!

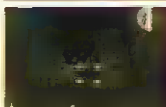
## TENNIS ALL STAR TENNIS



- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

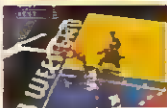
## SHOOT'EM UP ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

## BASKET NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

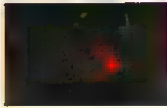
## COURSE DE RALLYE V-RALLY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

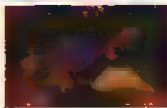
## AVENTURE RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

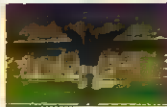
## JEU DE BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

## SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

## MULTIJOUEUR MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

## ACTION/JEU DE RÔLES ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !



## ACTION 3D JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

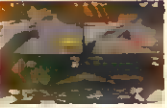
## GLISSE 1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

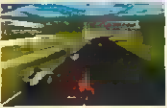
## COURSE FUTURISTE WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

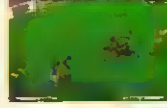
## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. Les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

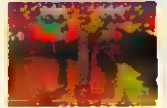
## FOOT ARCADE ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, unedux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

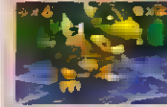
## PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

## PLATES-FORMES 3D MARIO 64/BANJO-KAZOOIE



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages



que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété. Deux titres indétrônables !



# Pendant l'été, la saga continue !

# LA GUERRE DES CONSOLES

## VOLUME 6

### **La Guerre des Consoles**

Tout sur Sony, Sega, Nintendo et Microsoft,  
et la bataille qu'ils s'appêtent à se livrer.

### **La saga Final Fantasy + le test de Final Fantasy IX**

L'histoire, le mythe, et en avant-première,  
le test du dernier volet.

### **Le dossier Pokémon**

Tout sur les prochains Pokémon  
Les fiches Pokémon  
de la version jaune.

### **L'avenir des consoles online**

Ce qui existe déjà sur PC,  
ce qui vous attend sur les consoles  
nouvelle génération.

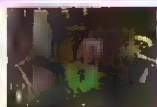


**CONSOLES** 

**en vente fin juillet**



## GUNSHOOT HOUSE OF THE DEAD 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit

### Vibration/Gun

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots. A votre santé !



## SPORT READY 2 RUMBLE



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues. La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs, au nombre de vingt (homme et femme), bougent de façon réaliste et disposent tous de coups spéciaux et d'enchaînements dévastateurs. La prise en main est excellente et l'on s'amuse tout de suite. C'est bien là l'essentiel non ? Une chose est certaine, ça va cogner sec dans les chaumières !

## AVENTURE SOUS-MARINE ECCO LE DAUPHIN



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Kit Vibration

Ecco le dauphin, après avoir fait le bonheur des possesseurs de Megadrive, arrive sur Dreamcast. L'aventure est à la hauteur des capacités graphiques de la console, c'est à dire merveilleuse. Ici, pas de méchant à exploser ni à déchiquter. Le but est de guider Ecco à travers un monde sous-marin gigantesque et de préserver l'équilibre de la vie. Pas évident. Heureusement, différentes espèces vous viendront en aide pour vous aider à réaliser cette tâche difficile. Un jeu ultra zen à consommer en famille.

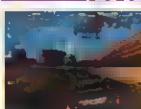
## GLISSE SNOW SURFERS



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé !

## COURSE ARCADE SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

## EXPLORATION TOMBRAIDER



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Kit Vibration

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara promène désormais ses gros melons. Chaud devant, chaud !

## SPORT VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

## RALLYE V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

V-Rally 2 est plus qu'une simple adaptation : c'est tout simplement le meilleur jeu de sa catégorie sur Dreamcast. Plusieurs sortes d'épreuves sont proposées et toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ des courses d'arcade, mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.



## PLATES-FORMES SONIC ADVENTURE



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Kit Vibration

La mascotte de Sega arrive dans un nouveau jeu de plates-formes tout en 3D temps réel. Que de changement depuis l'époque de la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A suivre également, la formidable introduction en images de synthèse. Fabuleux.



## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable ; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante. Pour une peu, on se croirait vraiment assis à bord d'une Formule 1...

## ARCADE CRAZY TAXI



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Kit Vibration

Crazy Taxi est l'adaptation sur Dreamcast du jeu d'arcade. Le but est de d'embarquer des clients et de les emmener là où ils le désirent. Mais attention à la circulation : embouteillages, jardins, arbres, banc et autres objets vous mèneront la vie dure. Plus qu'une simple adaptation, Crazy Taxi dispose de modes de jeu inédits créés spécialement pour la console de Sega : concours de saut sur un tremplin ou course/bowling. Voilà qui relance beaucoup l'intérêt du jeu.

## BASTON SOULCALIBUR



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-résolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontournable ! Grâce à une prise en main exceptionnelle, les coups spéciaux s'enchaînent très rapidement et avec eux des effets spéciaux graphiques merveilleux. On en prend plein la vue !

## AVENTURE ACTION RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Kit Vibration

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique : jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les trissons aussi !



# Bon de Commande



# TIPS

Il fait chaud, chaud, chaud! Ceux qui n'ont pas la chance de partir au bord de la mer, ou tout simplement de sortir de la ville, doivent souffrir... On pense bien à eux à la rédac. Vacanciers, badauds, plagistes, touristes, globe-trotteurs, fans de jeux vidéo, trekkers (bref tout le monde), je vous ai préparé quelques belles surprises. Une spéciale Tony Hawk avec des codes pour la version Dreamcast, et tout un tas d'astuces pour la version démo de Tony sur PS, un titre pour lequel un grand concours est organisé. Des tips pour les démos, tu le crois ça? (© AHL 2000.) Pour le reste, Ngen, Need For Speed et Micro Maniacs se partageront la vedette sur Playstation. Sans oublier de nouveaux codes pour Toy Commander... Maintenant, je vous abandonne, et je pars en vacances, avide que je suis de sensations extrêmes, wake-board, body-board, snow-board (eh oui, les camps d'été!), VTT, saut à l'élastique, pétanque et simulation d'apéro en arcade... Bref, vous l'aurez compris, mon été 2000 sera placé sous le signe de l'adrénaline et j'espère sincèrement que le vôtre aussi. Amicalement vôtre, Switchos (qui nage parmi les requins)



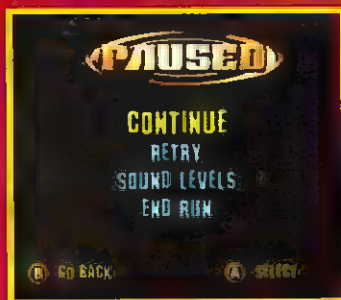


## DREAMCAST

### TONY HAWK'S PRO SKATER

Yo bro! Ça y est, le Tony est là! Et sur Dreamcast, pour le plus grand plaisir de tous les trashers des rues. J'ai hâte de voir la suite

sur Playstation. La démo est disponible en France en ce moment, et je m'éclate déjà. En attendant, c'est sur Dreamcast.



Note: tous les codes s'effectuent pendant la Pause en maintenant le bouton appuyé.

#### POUR AVOIR LA GROSSE TÊTE

Pressez: B, Haut, Gauche, Gauche.



Pour que ce code fonctionne, faites-le pendant la Pause, puis sortez jusqu'à l'écran de présentation, et entrez à nouveau dans le mode Carrière pour profiter du résultat.

#### POUR AVOIR TOUTES LES STATS À 13

Pressez: B, Haut, Bas.

#### POUR AVOIR LES STATS À 10

Pressez: B, Haut, Bas.



C'est réussi, une série de chiffres apparaît en bas à droite de l'écran.

#### POUR AVOIR LA BARRE DE SPÉCIAL À FOND

Pressez: X, B, Bas, Haut, Droite.



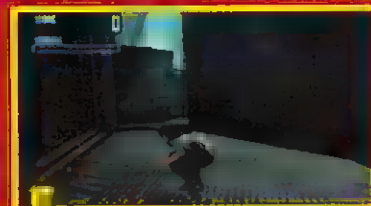
Et voilà, la barre de Spécial est bloquée à fond, ça va envoyer sec!

#### POUR CHOISIR SON NIVEAU

Pressez: Droite, Haut, Gauche, Haut, B.



Ce code fonctionne, mais l'affichage reste le même, vous indiquant que vous devez récupérer des cassettes.



La preuve!

#### POUR COMMENCER À DES ENDROITS DIFFÉRENTS

Tapez: B, A, Haut, Bas.



Une nouvelle option apparaît pendant la Pause.

#### POUR AVOIR PRIVATE CARRERA

Sélectionnez Officer Dick, enclenchez la Pause lors de la partie, maintenez L, pressez:

Haut, Haut, Haut, Gauche.



Avec Officer Dick, mettez le jeu en Pause et faites le code, ressortez puis rentrez, Private Carrera apparaîtra sur l'écran de sélection des personnages.

#### POUR TOUT DÉBLOQUER, Y COMPRIS LE PERSO OFFICER DICK

Tapez: Droite, Haut, Bas, B, Droite, Haut, B.



Comme pour la grosse tête, il faut sortir puis entrer à nouveau dans le jeu pour que le tip fonctionne.

#### POUR AVOIR OFFICER DICK SANS TRICHER

Récupérez les trente cassettes du mode Carrière avec n'importe lequel des persos dispos.



La girlie en action!

#### POUR AVOIR UN MODE RALENTI

Pressez: B, Droite, Haut, Bas, Droite, haut, B.

#### POUR AVOIR UN MODE TURBO

Tapez deux fois: Gauche, Haut, X, Gauche.



## DREAMCAST

## TOY COMMANDER

La guerre des jouets fait rage et Kael est aux anges, il ne joue plus qu'à ça, en faisant plein de bruits avec sa bouche. Mais il a du mal à assimiler les rouages

complexes du soft et passe ses nuits à décrypter sa notice en grec (il a acheté le jeu à Ibiza, sous le manteau). Pour l'aider je lui ai dégotté quelques tips.



Note : toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant la pause et en maintenant le bouton L appuyé.

## POUR CHOISIR SON STAGE

Tapez : A, Y, X, B, Y, X.

## TOUS LES NIVEAUX DÉBLOQUÉS

Y COMPRIS UN NOUVEAU

Tapez : X, X, deux fois B.



Et voilà, tout le monde est disponible, ainsi que tous les niveaux.

## TOUS LES NIVEAUX SECRETS DÉBLOQUÉS

Tapez : A, B, Y, X, X.

## POUR REMETTRE DE L'ESSENCE

Tapez : B, X, X, X, X.

## POUR AVOIR LES ARMES LOURDES

Tapez : X, A, T, B, X.

## POUR AVOIR 99 MUNITIONS

Tapez : A, B, B, B.

## POUR RÉPARER LE JOUET

Tapez : A, X, B, Y, A, Y.



## LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

"— ouah comment elle déconne la manette! " *honte*

"— vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer. " *ah ah*

"— rah d'accord on peut même plus se gratter le nez... " *oui oui*

"— j'ai fait exprès, je voulais manger. " *peuffe*

"— j'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone? " *gobgeb*

"— d'foçons l'écran est mal réglé... " *noûn?*

"— je le crois pas, y a un maxi gros bug! " *ouine*

NE PERDEZ PLUS!  
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 **ASTU**  
3615 **SOLU**

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE  
D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE PERDEZ PLUS!  
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone

**08 926 88 926**

24h/24, composez le

**08 926 88 926**

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES  
QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !



## PLAYSTATION

## TONY HAWK'S PRO SKATERS 2 (DÉMO)

A l'heure où vous lirez ces lignes, la version démo de THPS2 devrait être arrivée en France. Activision organise d'ailleurs un "contest". Son principe est simple, vous jouez sur le premier niveau du jeu, incarnant Tony ou Chad Muska. Il faudra gagner le plus de points

possibles en deux minutes. A partir d'un certain score, un mot de passe vous est donné. Notez-le ainsi que votre score et allez vous inscrire sur le site d'Activision : <http://www.activision.com>. Les prix à gagner sont nombreux : boards, fringues, voyages, etc.



#### POUR AVOIR LES TRICKS SECRETS DE TONY HAWK

Christ Air : Gauche, Droite, Rond.



Sacktap : Haut, Bas, Rond.  
The 900 : Droite, Bas, Rond.

#### POUR AVOIR LES TRICKS SECRETS DE CHAD MUSKA



Backflip : Haut, Bas, Rond.  
Sal Flip : Haut, Bas, Carré.



540 Flip : Bas, Haut, Carré.  
Hurricane : Gauche, Droite, Triangle.

#### POUR GAGNER PLUS DE POINTS

Vous aurez sûrement remarqué des lampadaires le long du Bowl et des différents modules de Marseille. Pour les atteindre, prenez un peu de vitesse, sautez en dehors (en maintenant Haut appuyé). Si vous avez bien calculé votre coup, vous passerez très près du lampadaire. Appuyez sur Triangle pour le "grinder". A la réception de ces lampadaires, il y a souvent des barres Grind. Réappuyez sur Triangle en faisant des sauts et en variant les grinds. Cela vous rapportera beaucoup de points.

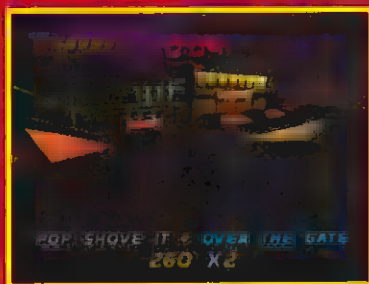


Il y a aussi une banderole "Bienvenue à Marseille". Si vous passez par-dessus, vous aurez un bonus de points. Pour y parvenir, mieux vaut que la barre de Spécial soit remplie.



La table peu éloignée de la banderole rapporte également plus de points si vous sautez par-dessus.

La banderole située derrière le point de départ rapporte également. Pensez à remplir le Spécial.



Si votre barre de Spécial est pleine, ne ratez pas le Rail To Rail, non loin du point de départ lui aussi.



Les deux modules situés à gauche du point de départ peuvent vous permettre de monter sur les lampes. Mais c'est le module permettant de monter sur le lampadaire se trouvant derrière la petite série de marches surmontée d'un rail que vous devez prendre. En effectuant un transfert (maintenir Haut avant le saut) sur ce dernier module, plusieurs possibilités

intéressantes s'offrent à vous. Soit vous montez sur le lampadaire, duquel vous pouvez tenter d'atterrir sur le rail des marches (vous bénéficierez alors d'un "Kink Klank"). Si vous arrivez à sauter les marches du lampadaire, vous aurez droit à un bonus appelé "Over the Lil". Soit vous sautez à droite du lampadaire. Si vous sautez assez loin, vous pourrez bénéficier d'un "Big Ol Stanky Gap".









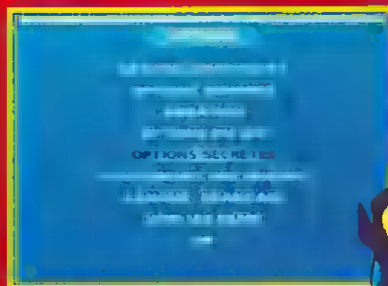
## PLAYSTATION

## MICRO MANIACS

La suite de Micromachines V3 est vraiment excellente. Les bonnes idées sont nombreuses, courses à skate, en abeille, bref, c'est du délire ! Ce soft reste une

incontournable référence en terme de jeu Multijoueur. A huit, ça devient vraiment trop grave ! Avec ces quelques codes, ça va devenir démoniaque. On va

mettre les Specials au maximum, augmenter la méchanceté des adversaires dirigés par la machine ou encore rendre l'image un peu floue. Action !



*Note : tous les codes qui suivent s'effectuent dans le menu des Options, dans le sous-menu Options secrètes, maintenez Select et pressez les codes donnés ci-dessous.*

#### POUR AVOIR LES BONUS AU MAXIMUM

Pressez : Carré, Croix, R1, Rond, Haut, Carré, Bas, Haut, Bas, Croix, Carré.



Si c'est réussi, l'option "Tough Guy" apparaîtra.

#### POUR AUGMENTER LE VICE DES ADVERSAIRES DIRIGÉS PAR LA MACHINE

Pressez : Rond, Haut, Triangle, Rond, Gauche, Triangle, deux fois Carré, Croix, Bas.

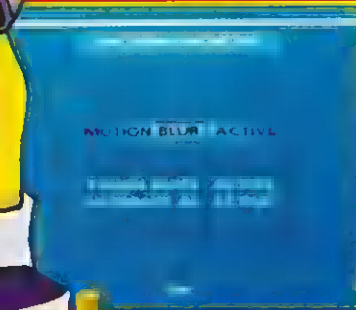


Si c'est réussi, l'option "Ultimate AI" apparaîtra.



#### POUR AVOIR UN MODE FLOU

Pressez : Triangle, Rond, Droite, Triangle, Haut, Droite, Rond, Haut, Carré.



Si c'est réussi, l'option "Motion Blur" apparaîtra.



Le résultat en image et en couleur.

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TC PLUS

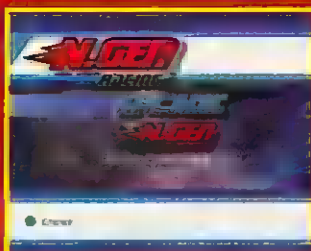


# PLAYSTATION

# NGEN RACING

Ngen est une course d'avions. Mélange de Bravo Air Race et de WipEout, le principe est simple, semblable aux autres styles de courses. Dommage que les graphismes ne soient pas

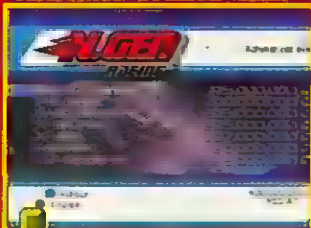
à la hauteur. Mais bon, le résultat reste néanmoins sympathique. Si vous volez depuis des lustres sans aboutir à rien, ces quelques codes de derrière les fagots tombent à pic.



**Note :** tous les codes s'effectuent sur l'écran principal.

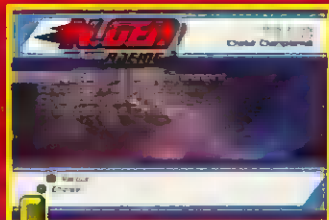
**POUR AVOIR 400 MILLIONS  
DE CRÉDITS**

Tapaz R2 L2 R2 L1 R2 R1 R2 L1



## De quoi épater la galerie.

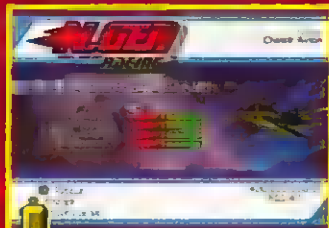
**POUR TOUT DÉBLOQUER**  
Tapez: R1 L1 R1 R2 L2 R2 L2 L1



**Tous les challenges sont accessibles.**

**POUR AVOIR LES AVIONS  
SECRETS**

**R1 R2 L1 L2 L2 L1 R2 R1**



## A vous les records !



Pour  
les sensations  
fortes  
il y a plus simple :  
3615 Consolplus



**Revendeurs,  
Contactez-Nous !**

**Frais de port gratuit\***

**\* Pour tout achat supérieur à 100 Francs**

**Un grand stock de jeux  
d'occasion à tous les prix !  
Pour plus d'info  
consultez-nous !**

**Nous rachetons  
les jeux cash  
Paiement sous 48h  
à compter de la date de réception**

# DREAMCAST

## JEUX EUROPÉENS

**LES NEWS**

<b>ARMADA</b>	<b>379 F</b>
<b>CASTLEVANIA RESURRECTION</b>	<b>379 F</b>
<b>DRAGON'S BLOOD</b>	<b>379 F</b>
<b>ECCO LE DAUPHIN</b>	<b>379 F</b>
<b>LES FOUS DU VOLANT</b>	<b>379 F</b>
<b>GAUNTLET LEGEND</b>	<b>379 F</b>
<b>MS-R</b>	<b>379 F</b>
<b>OMIKRON</b>	<b>379 F</b>
<b>PLASMA SWORD</b>	<b>379 F</b>
<b>RING</b>	<b>379 F</b>
<b>VANISHING POINT</b>	<b>379 F</b>

# PLAYSTATION

## LES NEWS

<b>BASS LANDING</b>	299 F
<b>DESTRUCTION DERBY RAW</b>	299 F
<b>EARTH WORM JIM 3D</b>	299 I
<b>GALERIANS</b>	299 F
<b>TENCHU 2</b>	299 F
<b>BALDUR'S GATE</b>	329 F
<b>NIGHTMARE CREATURES 2</b>	329 F
<b>SABOTEUR</b>	329 F
<b>SUIKODEN 2</b>	329 F
<b>MIKE TYSON'S BOXING</b>	349 F
<b>ALIEN RESURRECTION</b>	349 I
<b>NEED FOR SPEED 5</b>	349 F
<b>BEATMANIA</b>	TEL
<b>SPIDERMAN</b>	TEL
<b>VANDAL HEART 2</b>	TEL
<b>VANISHING POINT</b>	TEL

## NINTENDO 64

## JEUX EUROPÉENS

**LES NEWS**

<b>WORLD GRAN PRIX 3</b>	399 F
<b>HERCULES</b>	399 ■
<b>ISS 2000</b>	399 F

**PERFECT DARK**

<b>SPIDERMAN</b>	<b>399 F</b>
<b>TAZ EXPRESS</b>	<b>399 F</b>
<b>BLUES BROTHERS 2000</b>	<b>429 F</b>
<b>STARCRRAFT 64</b>	<b>TEL</b>

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

TOTAL

## COORDONNÉES

**Nom :** .....  
**Prénom :** .....  
**adresse :** .....  
**Ville :** .....  
**Code Postal :** .....

## REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  
☐ CARTE BANCAIRE \_\_\_\_\_  
 Expire fin \_\_\_\_\_  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 07 / 2000

**Tél. 04 92 02 06 04**  
**FAX 04 93 20 97 03**



FREE SHOP

# AYATO

Achetez vos jeux Néo Géo, Nec, SFC, Saturn, playstation...et consoles jap. sur [www.ayato.fr](http://www.ayato.fr)

jeux dreamcast, playstation et N64 en occas à GOGO!

**AYATO**  
**Marseille**  
3 rue Estelle  
13001 Marseille  
tél 0491556772

**AYATO**  
**SIX FOURS**  
41 rue de la République  
83140 Six Fours  
tél 0494251925

## CONSOLE DISCOUNT

Accessoires pour PSX - DC - DVD

**ACCESSOIRES PLAYSTATION (TM)**

- Cartes mémoire 1 Mo
- Câble RGB
- Coque transparente
- Convertisseur PAL/antenne
- Carte PCCOM link
- Calculatrice manette PSX
- Adaptateur manette PSX/PC
- Adaptateur PSX/DC
- Alimentation Univ.
- Multi joueur (4 joueurs)
- Porte-clefs PAD
- Cartouche AMP MP3 PSX
- Cartouche PSX Hacker Pro (game enhancer)
- Game enhancer interne (900x)
- Sticker's PSX
- Manette standard
- Manette Twin SHOCK

**DREAMCAST (TM)**

- Câble RGB Dream
- Gun Dream blister pack
- Manette translucide Dream blue
- Adaptateur manette PSX/Dream

**GAME BOY (TM)**

- Câble link Multi box
- Lampe Worm light

**GADGETS - CADEAUX**

- Pointeur laser
- Porte-clefs
- Mini skate
- etc...

**Home Info**

10% de remise

Remise de 10% aux lecteurs de console+

**www.ominfo.com**

## Dragon System

VIDEOGAMES

Cet été, surfez sur le web!

A partir du **23 JUILLET 2000**

Découvrez notre site internet et les dernières nouveautés en exclusivité sur [www.dragonsystem.fr](http://www.dragonsystem.fr)

Pas connecté ? Appelez nous : 01 58 59 00 00 et on se connecte pour vous !

Services : NE, S, L, D2, Tips, News, Import, DVD, recherche personnalisée

Logos : SSL Secure Server, CARTE BLEUE, VISA, MasterCard, American Express, VISA Electron

# Accessoires

## VOLANT

Playstation

**B**laze, déjà connu pour ses Xplorer, fabrique aussi des accessoires traditionnels. Dernièrement, Blaze a raflé la licence mondiale pour trois ans de Michael Schumacher, le champion de formule 1. Déjà bien connu des amateurs de sport automobile, Schumacher prêterait aussi son nom à toute une gamme d'accessoires. Le premier à en bénéficier est le volant Michael Schumacher GTR pour Playstation. Design sobre, grips pour une bonne prise en main, boutons en plastique imitation chrome, levier de vitesses imposant, pédales discrètes, on peut dire que ce volant "a de la gueule". Il est bardé de fonctions, et compatible avec plusieurs modes de contrôle : analogique, numérique ou Negcon. Les diodes, selon leur couleur et leur scintillement, témoignent du mode utilisé. Compatible avec les vibrations destinées au Dual Shock, il est aussi programmable à souhait. Vous pourrez affecter n'importe quelle touche à la place d'une autre. Dans

l'ensemble, ce volant de Blaze est donc d'un niveau appréciable. Mais quelques aspects nous ont chiffonnés. Les vibrations transmises au volant ne sont pas très variées. Elles sont même un peu molles, donnant des effets de grésillement assez désagréables. De plus, le fonctionnement des modes de contrôle et l'interface de navigation sont un peu compliqués. Si on ajoute la programmation pas très claire, il faudra vous armer de patience pour l'exploiter comme il vous plaît. Pour 399 francs (prix conseillé), le Volant Michael Schumacher GTR reste tout de même un bon investissement, car il demeure assez précis dans le maniement, et les fixations qui le maintiennent sont bien étudiées.

Blaze.



## RAYMAN HOLIDAY COLOR POCKET

Gameboy

**C'**est l'été et le Gameboy a la belle vie. A cette occasion, Guillemot lui fait sa fête, avec ce pack dédié, aux couleurs de Rayman (oui, encore). Le lot est composé de six accessoires de couleur orange translucide : un adaptateur pour brancher sur l'allume-cigares de la voiture, une loupe éclairante, une batterie pour le Gameboy Pocket d'une autonomie de 12 heures, l'adaptateur batterie pour la Gameboy Color, un adaptateur secteur, enfin un câble link.

Décidément, on n'a pas encore fini d'entendre parler de Rayman... Il reste encore deux versions Playstation et Playstation 2 à sortir. Le tout sera vendu environ au prix de 149 francs (prix conseillé).

Guillemot.





# RAYMAN ACTION PACK

Playstation

**U**bi Soft exploite à fond Rayman, et avec Guillemot pour coéquipier, attendez-vous bientôt à l'invasion d'accessoires à l'effigie de ce personnage. Le Rayman Action Pack est destiné à ceux qui aiment jouer à Playstation, et la transporter. Composé de trois éléments: un sac, un pad et une carte-mémoire, ce pack est vraiment mignon comme son héros. La sacoche solide est taillée aux mensurations de la Playstation, avec des compartiments,

des sangles, etc. De couleur noire, très sobre, seule une petite broderie rappelle Rayman. Le pad n'est autre qu'un Shock2 Analog, déjà disponible. De couleur bleue translucide, il est aussi estampillé Rayman. Cette manette a de nombreuses fonctions: Dual Shock, Turbo, Negcon, et programmation. Un peu grosse pour les mimines des gamins qui auront sans doute du mal à s'y faire. Enfin, la carte-mémoire est une 15 blocs simple, de couleur bleue translucide également. Prix conseillé: 259 francs. Guillemot.



# GAME PLATINUM

Playstation

- |   |                               |                            |
|---|-------------------------------|----------------------------|
| 1001 Pattes                               | Hercules                      | Ridge Racer Type 4         |
| Air Combat                                | International Track and Field | Soul Blade                 |
| Colin Mc Rae Rally                        | Jurassic Park II              | Soviet Strike              |
| Command and Conquer                       | Lost World                    | Spyro                      |
| Command and Conquer                       | Medevil                       | Street Fighter EX          |
| Alerte Rouge                              | Metal Gear Solid              | Plus Alpha                 |
| Cool Boarders II                          | Mickey's Wild Adventure       | Tekken                     |
| Crash Bandicoot 2                         | Micromachines V3              | Tekken 2                   |
| Crash Bandicoot 3                         | Moto Racer                    | Tekken 3                   |
| Croc                                      | Moto Racer 2                  | Tenchu : Stealth Assassins |
| Die Hard Trilogy                          | Oddworld,                     | Time Crisis                |
| Fifa : en route pour la Coupe du Monde 98 | l'Odyssée d'Abe               | Toca Touring Car 2         |
| Final Fantasy VII                         | Porsche Challenge             | Tomb Raider                |
| Formula One 97                            | Rayman                        | Tomb Raider 2              |
| G-Police                                  | Resident Evil 2               | Tomb Raider 3              |
| Gran Turismo                              | Ridge Racer                   | V-Rally                    |
| Grand Theft Auto                          | Ridge Racer Revolution        | WipEout 2097               |
| Heart of Darkness                         |                               |                            |

# POWER GAMES



31 rue de Reuilly - 75012 PARIS  
Tél : 01 43 79 12 22  
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H30 A 19H

## CONSOLE

790F



LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK

## PLAYSTATION



VERSION JAPONAISE  
DISPO 6 JUILLET  
PRIX SPECIAL NEWS

TEL

- |                             |                                |                                 |                                |                               |
|-----------------------------|--------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|
|                             |                                |                                 |                                |                               |
| CHRONO CROSS<br>VERSION USA | LUNAR 2<br>VERSION III         | LEGEND OF DRAGON<br>VERSION USA | THREADS OF FATE<br>VERSION USA | LEGEND OF MANA<br>VERSION USA |
|                             |                                |                                 |                                |                               |
| DE SARS FROM<br>VERSION III | NIGHT CREATURE 2<br>VERSION FI | TENCHU 2<br>VERSION USA         | DRAGON YULOR<br>VERSION III    | HOUDELIR<br>VERSION USA       |

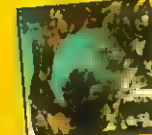
## NOUVEAU

TEL



LIVREE AVEC KIT INTERNET + CHUCHU ROCKET

## DREAMCAST



ADVENTURE/ACTION  
DISPONIBLE  
PRIX SPECIAL NEWS

349F

- |                                    |                                    |  |  |                                     |
|------------------------------------|------------------------------------|--|--|-------------------------------------|
|                                    |                                    |  |  |                                     |
| BLEEMCAST<br>BENTOT DISPONIBLE     | SILVER<br>DISPO EN JUILLET         | DEMOLITION RACER<br>DISPO EN JUILLET   | EVOLUTION 2<br>BENTOT DISPONIBLE       | F355 CHALLENGE<br>BENTOT DISPONIBLE |
|                                    |                                    |  |  |                                     |
| JET SET RADIO<br>BENTOT DISPONIBLE | VIRTUA TENNIS<br>BENTOT DISPONIBLE | HIDDEN & DANGEROUS<br>DISPO EN JUILLET | SF III 3RD STRIKE<br>BENTOT DISPONIBLE | GRANADO 2<br>BENTOT DISPONIBLE      |

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES  
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....  
 ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....  
 Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :  
☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° .....  
 PORT EXPRESS 24H : 40F POUR UN JEU  
 10F POUR ARTICLE SUPPL.

Les meilleurs prix, venez constater par vous-même

www.e-consoles.com

04 90 22 44 62

STEMA SARL - RC 42372842400012



10 Pl. Centrale 21800 Quatigny  
Tel : 04 42 70 18 78  
www.AbsoluteGames.fr

**Absolute**  
Games

## Nouveautés !

- Puce Dézonage DVD
- Puce PlayStation 2
- Pour tous les autres : notre Internet

**Hot Products**  
Best Prices  
Suivez la flèche !

## PlayStation

Alimentation recharge	125Fr
Cable RGB audio guncon	39Fr
Cable rallonge manette	39Fr
Cable liaison LINK	39Fr
Cocque design bleue ou rouge	129Fr

Livré avec cable RGB, vous pouvez jouer avec vos jeux compatibles codes Action Replay. Compatible avec toutes les consoles sauf le dernier modèle, le PS2002.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

→ **PlayStation 2** : Puce de dézonage pour PS2, livrée avec câble et notice.

**PROMO!**

139Fr  
Avec RGB



**PROMO!**

129Fr  
Joydapter Play-PC



## Dreamcast

Cable RGB & sorties Audio	59Fr
Cable rallonge manette	39Fr
Joy dapter Play -> Dream	179Fr

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

→ **Dreamcast** : Puce de dézonage pour Dreamcast, livrée avec câble et notice.

## GameBoy

Cable liaison LINK	59Fr
GB 4 in 1 : MiniBook, Vibreur	129Fr
Piles rechargeables, Amplificateur, sonnerie	
GB Player set transkoïde	59Fr
Ministick et Eclairage de l'écran	
Housse protection translucide	39Fr
WormLight lampe flexible, 500 pixels	69Fr

**Satisfait ou remboursé**  
Frais de port : 30Fr

Le service de vente par correspondance d'AbsoluteGames existe depuis 1987. Nous annonçons dans Consoles+, Total Play, ConsoleMax, PlayPower, Jeux Vidéo Mag Premier à avoir importé la Ps Hacker (GameEnhancer) et à avoir proposé la Puce Play aux particuliers. Premier à avoir proposé la Puce Dream en 4 Jrs et les nouvelles Pucés Play 2 et DVD (76 Modèles).

Passez commande par CB par téléphone ou par chèque, mandat par courrier en renvoyant ce ban à AbsoluteGames.fr : 10 Place Centrale 21800 Quatigny

Form. Person :

Adresse :

Cod. Postal, Ville :

Téléphone :

+ 30Fr frais de port

# Interview

## Henri Saes



L'interview de ce Free Shop de juillet-août nous permet de rencontrer une personne qui possède un point de vue original et vraiment rafraîchissant sur l'univers du jeu vidéo. Henri Saes, un des principaux artisans du succès de la chaîne de magasin Ultima, a bien voulu répondre aux questions de Consoles+. Pas de langue de bois et une passion de chaque instant pour ce fana de jeu vidéo.

**Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter à tous les lecteurs de Consoles+ ?**  
Henri Saes : J'ai 43 ans et je suis père de trois enfants. Je suis diplômé d'études supérieures. Je possède une maîtrise en sciences économiques et un DESS de commerce international. D'un point de vue professionnel, je suis responsable et dépositaire de la marque Ultima.

**Consoles+ : Pouvez-vous présenter et faire un historique de la chaîne de magasin Ultima ?**

Henri Saes : Ultima existe depuis maintenant seize ans. Immédiatement après mes études, j'ai préféré ouvrir un magasin de jeux vidéo et véritablement suivre ma passion plutôt que de travailler dans une grande entreprise de commerce international. Le premier magasin s'est ouvert en octobre 1984. A titre d'anecdote, c'est le jour même de la naissance de ma fille Jessica. On peut dire que depuis, ma fille m'a vraiment porté chance ! Le choix du nom Ultima m'a été soufflé par un collaborateur très proche, Monsieur Simon Weill, une sommité dans l'univers du jeu vidéo, qui partage dix ans d'enseignement Ultima à mes côtés. Ce passionné et spécialiste du contact avec la presse, nous malheureusement quittés dans un tragique accident de moto. Le nom Ultima a un rapport direct avec le jeu PC en vogue à l'époque, et encore de nos jours ! Ultima a été le premier magasin exclusivement dédié au jeu. Les produits vendus à l'époque s'appelaient Spectrom, Commodore 64 ou Amstrad. Ultima est devenu par la suite premier revendeur indépendant des produits Atari. En élargissant le champ de nos activités, nous avons été premier importateur des produits Steinberg, principalement des séquenceurs PRO 23 liés à l'informa-tique musicale. Ultima a également été le premier importateur des produits Megadrive, Nec et Neo-Geo. Aujourd'hui, nous travaillons uniquement avec les producteurs et éditeurs de jeu en France. Nous avons pris cette décision en tenant compte du fait que les acheteurs veulent le plus souvent les

produits en français et le jour J ; de plus, il est impossible de fournir les soixante-dix magasins Ultima en import. Mais j'engage tout de même les magasins qui le désirent à continuer l'import, car ce secteur est vraiment un marché à part entière et correspond à une réelle demande de la part des clients férus de nouveautés. En 1990, en compagnie de Simon Weill, nous avons créé le premier magasin de jeu vidéo d'occasions en réaction aux prix souvent trop élevés des jeux de l'époque. Nous avons également été la première enseigne à pouvoir licencier d'autres magasins. Je possède personnellement huit magasins sur les soixante-dix existants en France - ce qui prouve que je crois au produit et à la marque.

**Consoles+ : Quelles sont les étapes préalables au choix des produits, et plus particulièrement des jeux vidéo vendus dans les magasins Ultima ?**  
Henri Saes : En tenant compte du simple fait que les personnes travaillant dans l'ensemble des boutiques Ultima en France et l'ensemble des personnes qui collaborent directement avec moi sont des vrais passionnés de jeu, l'étude de marché est vite faite ! L'équipe d'Ultima se déplace à trois ou quatre personnes sur les grands salons de jeux vidéo, et nous faisons notre propre sélection. En ce qui concerne les accessoires, nous pouvons faire de l'import pour récupérer des produits plus "hard-core gamer". Les éditeurs nous laissent une entière liberté pour ce type d'import.

**Consoles+ : Demandez-vous une qualification particulière à l'ensemble du personnel des magasins Ultima ?**  
Henri Saes : La première qualification est d'être passionné de jeux vidéo. Par contre, il existe une formation pour tous les nouveaux arrivants dans les magasins Ultima. Je me charge personnellement, dans un premier temps, des formations techniques, de gestion, de l'aspect commercial... Fort de notre expérience de seize ans sur le marché, il est également important de prévenir les nouveaux magasins de tous les pièges



et embûches qu'ils peuvent rencontrer. Une autre formation d'une semaine a lieu directement dans un magasin pilote, où il faut étudier le service, l'accueil, la connaissance sur l'ensemble de la clientèle...

**Consoles+ :** Ultima possède-t-il un savoir-faire exclusif à même de faire la différence avec votre concurrence directe ?

Henri Saes : C'est avant tout l'expérience dans le domaine du jeu vidéo.

Egalement le fait de ne pas se lancer trop vite dans des phénomènes de mode. Il est facile de surfer sur une tendance ■ moment venu et de couler lorsqu'une autre apparaît. Ultima suit les modes, mais avec une profonde réflexion et le recul nécessaire. Dans cette optique, nous nous occupons non seulement du jeu vidéo, mais également du jeu de type multimédia.

**Consoles+ :** Que pensez-vous de la Dreamcast et de ces jeux ?

Henri Saes : Je pense que la Dreamcast est une très bonne machine ! C'est actuellement ■ meilleure sur le marché. Les jeux sont de qualité et ils touchent vraiment les passionnés d'arcade. Le choc visuel est renversant ! Je trouve que les "gamers" sont un peu durs avec Sega à l'heure actuelle. Ils trouvent qu'il n'y a pas assez de jeux. Ce n'est pas exact : il y a assez de jeux de qualité pour répondre aux attentes d'un joueur classique achetant quatre ou cinq jeux par an. Il est évident que la Playstation offre beaucoup de titres, mais souvent d'une qualité moindre. Reste que les purs "gamers" veulent avoir le choix. Ultima aime beaucoup la Dreamcast, et je souhaite que le jeu en réseau pousse les Français à investir dans la console de Sega.

**Consoles+ :** Que pensez-vous des débuts de la Playstation 2 au Japon ? Pensez-vous que son architecture interne a pu faire vendre plus de consoles ?

Henri Saes : J'ai suivi cela par voie de presse. On peut s'apercevoir d'une chose évidente à propos de cette sortie : la console de jeu n'est plus une mode, mais un bien de grande consommation à part entière que l'on trouve normalement dans chaque maison. Pour preuve, les 1,4 million de consoles vendues dès le départ. Les grosses ventes correspondent à ■ confiance des acheteurs en Sony - de manière générale, les acheteurs sont fidèles à une marque - et à la présence du DVD. L'architecture interne n'engendre pas plus de vente, c'est le marketing et la qualité des jeux Playstation qui ont fait la différence. Le lecteur DVD prend à l'heure actuelle le pas sur la console de jeu, mais je fais confiance à Sony pour produire des jeux de grande qualité dans un avenir proche. Même si les jeux actuels manquent de profondeur et de technique, en rapport direct avec les difficultés de programmation, Sony devrait évidemment rectifier le tir prochainement.

**Consoles+ :** Dans la guerre des consoles de la prochaine génération, qui voyez-vous gagnant, la Dolphin, la X-Box ou la PS2 ?

Henri Saes : Je ne crois pas vraiment en la X-Box, car limitée à des développeurs américains. Elle saura, par contre, séduire les joueurs PC par de faciles conversions. De manière générale, je prévois un nivellement du marché des jeux et des consoles. Les éditeurs développent maintenant sur tous les supports. J'ai beaucoup entendu parler de la Dolphin, il faut faire confiance à Nintendo pour produire une grande console. La PS2 a de l'avance en ce qui concerne ■ fidélisation, mais je pense que Sega et Nintendo sont deux très bons outsiders qui devraient reprendre des parts de marché.

**Consoles+ :** Quelles innovations techniques, technologiques, ou encore dans le domaine du gameplay souhaitez-vous voir arriver ?

Henri Saes : Je souhaite avant tout voir débarquer des idées originales. Lemmings, Worms sont des concepts forts. Il y a un manque d'originalité sur l'ensemble des jeux. Il faut des produits simples, qui soient de vrais jeux avant d'être des vitrines technologiques. Il me semble qu'aujourd'hui, les graphismes sont beaucoup plus travaillés que le concept du jeu en lui-même. De plus, les éditeurs accordent trop d'importance aux licences fortes, plutôt que de travailler le fond de leurs produits. Je crois beaucoup au jeu en réseau ■ aux ouvertures qu'il propose.

**Consoles+ :** Quels sont pour vous les titres forts à venir, toutes consoles confondues ?

Henri Saes : Metal Gear Solid 2 sur Playstation me semble être incontournable. Ce titre fut l'attraction principale de l'E3. Shenmue sur Dreamcast est très attendu. Ecco également est un jeu très original qui mérite le coup d'œil.

**Consoles+ :** Quels sont les objectifs à court et long terme des magasins Ultima ?

Henri Saes : Nous voulons principalement que toujours plus de passionnés viennent nous rejoindre. Nous voulons passer le cap des 100 boutiques au cours de l'année 2001. Avant tout, nous voulons rester à ■ pointe de la nouveauté et apporter de bons conseils aux clients. Ultima doit rester visionnaire ■ anticiper les désirs et les choix des clients. Il faut rester vigilant pour ne pas tomber dans un phénomène de mode. Nous souhaitons rester proches des "gamers". Les joueurs occasionnels, plus sensibles aux publicités et aux grosses licences vont devenir des "gamers", nous pourrions alors les guider et les conseillers pour un choix plus précis. Notre devise est "Quelle que soit la règle du jeu, c'est l'expérience qui compte pour gagner".

Propos recueillis par Toxic



# KONCI

WWW.KONCI.COM

## RIDGE RACER TYPE 4

### Reiko nagase

Figurine officielle sous license NAMCO

Exclusivité magasin KONCI

Figurine peinte High grade

Cold Cast' 25cm PRIX 299Fr

1000 EX. Limited

Disponible Septembre 2000

REVENDEUR CONTACTER NOUS

123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

TEL: 01 44 93 03 28 OU 01 44 93 51 30

FAX: 01 44 93 51 34

Produced by High Dream & Reigning Looney Corp. © 1999 NAMCO LTD ALL RIGHTS RESERVED Namco is a trademark of NAMCO LTD

### CD AUDIO

### MUSIC DE

### JEUX

99Fr LE CD

5 cd achetés

6ème cd et gratuit

**TITRE REF**

ACE COMBAT 3 Decadeplace Direct Audio (186)

ARC THE LAD 3 O.S.T (270)

ARC THE LAD Soundtrack complete 2cd (230)

AZEL PANZRE DRAGON RPG (101)

BEATMANIA 3rd MIX COMPLETE (64)

CASTELVANIA (102)

CASTELVANIA 2CD (103)

CHRONO CROSS O.S.T 3CD (246)

CHRONO TRIGGER BGM (3CD)

CHRONO TRIGGER O.S.T (243)

CHOCOBO no fushigina dungeon 2 OST (87)

DRACULA X akasaka dracula gokko no uta (86)

DANCE DANCE Revolution 3rd MIX 2CD (233)

DINO CRISIS O.S.T (185)

DRAGON QUEST IN CONCERT (261)

DRAGON QUEST 5 ON PIANO 1 (262)

DRAGON QUEST 5 ON PIANO 2 (263)

DREAMCAST SONIC ADVENTURE (3CD)

FINAL FANTASY 1&2 ALL SOUNDS (201)

FINAL FANTASY 3 SONGS (202)

FINAL FANTASY 3 O.S.T (212)

FINAL FANTASY 4 O.S.T (213)

FINAL FANTASY 4 PIANO COLLEC (209)

FINAL FANTASY 5 O.S.T 2CD (214)

FINAL FANTASY 5 DEAR FRIENDS (217)

FINAL FANTASY 6 O.S.T 3CD (204)

FINAL FANTASY 6 GRAND FINAL (207)

FINAL FANTASY 7 COMPLETE 4cd (219)

FINAL FANTASY 7 REUNION TRACK (223)

FINAL FANTASY 8 8th Anniversary Soundtrack (229)

FINAL FANTASY 8 O.S.T (4CD) (108)

FINAL FANTASY 8 PIANO COLLEC (266)

FINAL FANTASY SYMPHONIC SUITE (203)

FINAL FANTASY LOVE WILL GROW (218)

FINAL FANTASY CELTIC MOON (216)

FINAL FANTASY PRAY (208)

FINAL FANTASY 1987-1994 (210)

FINAL FANTASY MIX (211)

FINAL FANTASY TACTICS BGM (2CD)

FRONT MISSION 2 O.S.T

G-DARIUS ZUNTATA Original arcade score (90)

GHOST IN THE SHELL. GAME MUSIC

GRANDIA O.S.T 1 2cd (60)

GRANDIA O.S.T 2 2cd (62)

GRAND TURISMO GAME O.S.T (13)

GRAND TURISMO 2 OST GAME (300)

GRANDIUS IV GAME O.S.T (145)

KESSEN OST GAME (289)

KING OF FIGHTERS'98 BGM

KING OF FIGHTERS THE BEST

KING OF FIGHTERS ■ O.S.T 2CD (94)

KING OF FIGHTERS'99 Arrang. SoundTrack (190)

LANGRISSE Millennium O.S.T 2CD (236)

**TITRE REF**

LEGEND OF ZELDA ocresia of time hyrule sym (99)

LEGEND OF ZELDA RE-ARRANGE ALBUM (268)

LEGEND OF ZELDA OST (78)

LEGEND OF DRAGON OST (267)

LUNAR SONGS 1 (28)

LUNAR SONGS 2 (29)

METAL GEAR SOLID OST GAME (40)

METAL GEAR SOLID SNAKE Hidden Kojima (71)

NEO GEO GUYS SONG COLLECTION (180)

PARASITE EVE (2CD)

PARASITE EVE REMIXES (30)

PARASITE EVE 2 O.S.T 2CD (244)

RESIDENT EVIL 2 O.S.T

RESIDENT EVIL 3 LAST ESCAPE OST 2CD (250)

RESIDENT EVIL. Code Veronica OST 2CD (286)

RIDGE RACER TYPE 4 DIRECT AUDIO (94)

RIDGE RACER 5 OST GAME (294)

SAGA FRONTIERS BGM (3CD)

SAGA FRONTIER 2 PIANO Pieces

SAMOURAI SPIRITS 4 ARRANGE (02)

SAMOURAI SPIRITS 64 ARRANG BGM (36)

SAMOURAI SPIRIT PSX 2CD (264)

SECRET OF MANA 30.S.T GAME (3CD)

SHEN MUE Juke Box (257)

SHEN MUE ORCHESTRA VERSION (131)

SHEN MUE CHAP 1 OST 2CD (295)

SHINING FORCE 3 O.S.T (100)

SILENT HILL O.S.T (128)

SONIC ADVENTURE Vocal+Remix Album (105)

SOUL EDGE Super battle sound track (44)

SOUL EDGE Klean Super Session (01)

SOULCALIBUR O.S.T (200)

SOULKAI BGM

STAR OCEAN II ARRANGE ALBUM (54)

STAR OCEAN II O.S.T 2cd (55)

STREET FIGHTER 2 ARTIST ALBUM (66)

STREET FIGHTER 3rd STRIKE 2cd (160)

STREET CAPCOM NEO GEO POCKET (279)

TENCHU O.S.T (11)

TEKKEN TAG TOURNAMENT (187)

THE KING OF FIGHTERS'98 O.S.T 2CD (34)

THE LEGEND OF ZELDA O.S.T (78)

THE LEGEND OF DRAGON O.S.T (267)

THE LEGEND OF ZELDA Arrange Album (268)

VALKYRIE PROFILE 2CD (282)

VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM (288)

VERY BEST OF VS Falcom label 10th Anniversary (66)

VERY BEST OF VS Falcom label 10th anni (67)

VIRTUA FIGHTER 3 O.S.T (280)

WILD AMBITION Arrang. soundtrack (148)

WILD ARMS O.S.T (197)

XENOGARS BGM 2CD (33)

XENOGARS CREID (86)

VIDEO CD EROTIQUES 99Fr pièce INT-18ans

NOMBREUX TITRES DISPONIBLES

DETE

BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI 123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS				
NOM.....	Prénom.....			
Adresse.....	Ville.....			
Code postal.....	AGE..... N° CB..... Exp le.....			
Tél.....				

TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT

FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COLISSIMO SUIVI RECOMMANDER + 30F

DANS 48H.OFFERT A PARTIR DE 500Fr D'ACHATS TOTAL A PAYER

☐ CHEQUE ☐ CARTE BANCAIRE ☐ MANDAT CASH à l'ordre de KONCI



# US ET COUTUMES

**Y**a pas à dire, les traditions, ça a du bon. A Consoles+, par exemple, quand tombe l'anniversaire d'un des membres de l'équipe, on se cotise tous pour lui offrir de merveilleux cadeaux, originaux et de grande qualité. La preuve par l'image.

Locaux de Consoles+, mardi 13. 10 h 45.



Quelques secondes plus tard, dans la salle des tests. Kael montre à Ntiko comment terminer pour la 50<sup>e</sup> fois le jeu "Tchouc Tchouc Disco 4".



A ce moment, Gia fait une entrée fracassante.



Aussitôt, tous les testeurs y vont d'un petit cadeau, signe d'une grande complicité et d'une profonde amitié.



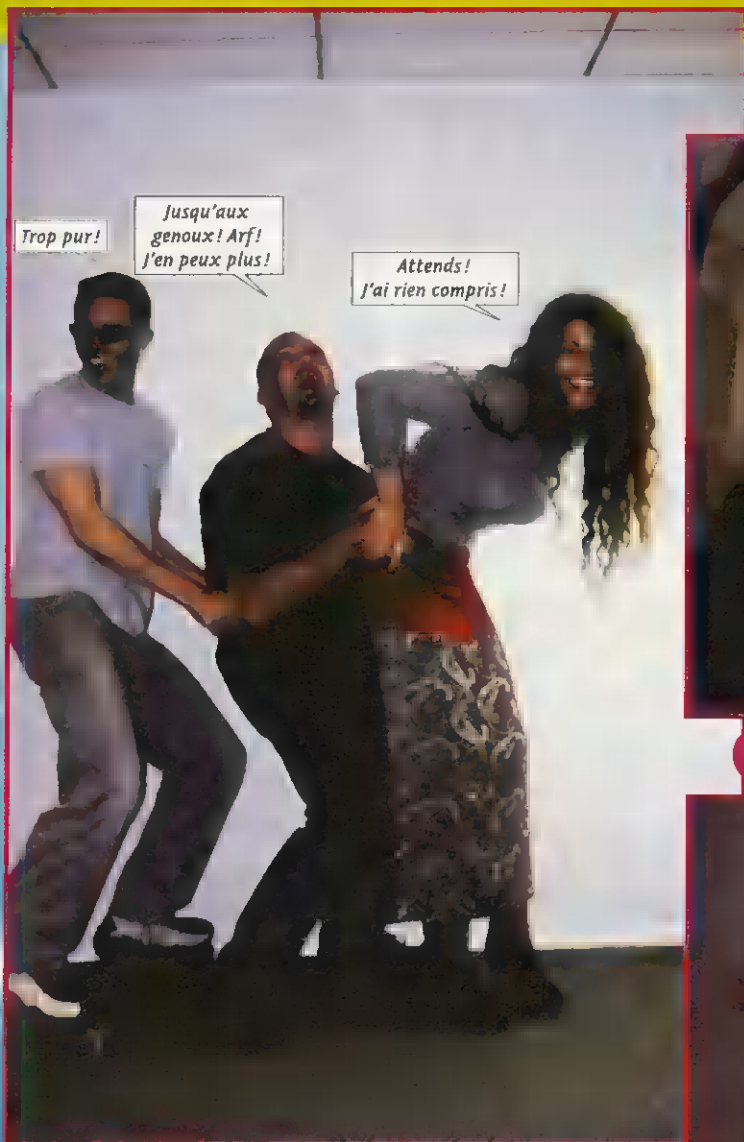
Zano, comme l'exige la tradition, raconte alors une bonne blague à toute la rédaction.



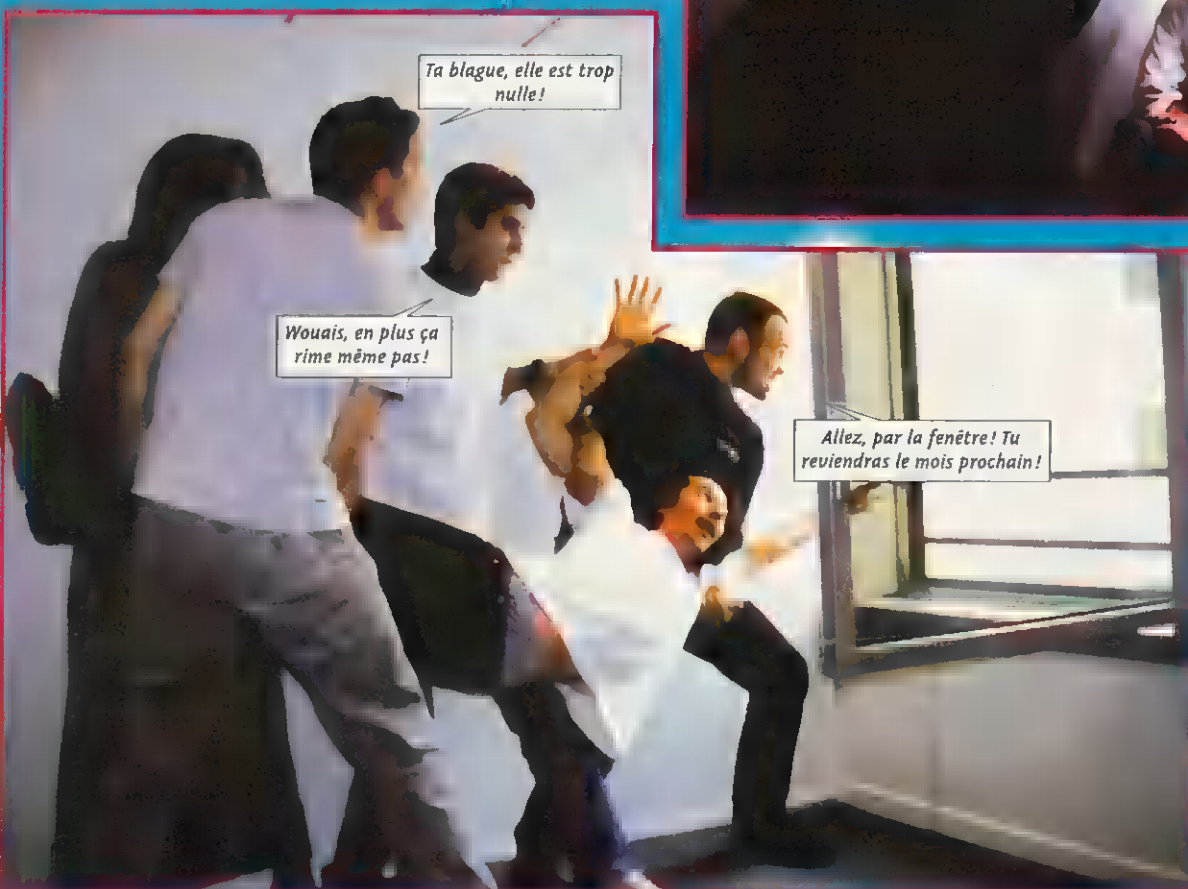
Une crise d'hystérie frappe alors nos testeurs. Il faut dire que la blague de Zano est, de très loin, la meilleure de l'année.







Gia, très gênée de casser l'ambiance folle qui règne à la rédaction, vient faire une déclaration...



Dans le prochain numéro, nous vous narrerons comment Kael a été jeté du troisième étage de la Tour Eiffel après avoir raconté à tout le monde une mauvaise blague: "Dans la baignoire, là où j'habite, j'ai de l'eau jusqu'aux genoux". C'est super nul, et en plus ça rime pas!



**V**ous l'aurez certainement remarqué si vous passez les vacances d'été au bord de la mer: sur la plage, en plein soleil, il fait super chaud. Généralement, c'est là qu'on se rend compte qu'on n'a pas emporté de boisson fraîche ou que les glaces à la caravane de Mimile sont hors de prix. La solution existe, je l'ai inventée: le Pocket Shower pour Gameboy Color. L'idée est simple: on relie la PS à sa Gameboy Color par le port communication. On règle sur l'écran la température de l'eau et on tourne le robinet. Et hop, une douche portable, une! Petit problème: le réservoir d'eau un peu encombrant (il faut bien le reconnaître). Pour l'été prochain, je bosse sur un prototype de distributeur de Twix pour Switch, ainsi qu'un distributeur de crevettes pas fraîches pour Kael. Sur ce, passez de bonnes vacances, on se retrouve à la rentrée!

**Bomboy, distributeur de poche**

## VAINQUEUR DU MOIS

Il y a deux manières de passer d'agréables vacances au bord de la mer: la première sous un parasol, les pieds dans l'eau; la suivante, en gagnant un abonnement à Consoles+. Pour ce numéro, c'est Franck Barjavel qui remporte le concours et qui recevra Consoles+ chaque mois dans sa boîte à lettres. Sympa, non? Son dessin n'a peut-être pas l'air chanmé (comme dirait Switch), mais il est en réalité vraiment top. Réussir de beaux dégradés de couleur à la peinture, c'est pas donné à tout le monde. Mais il faudrait que tu m'envoies ton adresse Franck, car tu ne l'as pas précisée dans ta lettre. Envoie également de nouveau ta photo pour que je vérifie que tu es la bonne personne!



## M. S'IL TE PLAÎT

**Q** M.C. me demande de publier son adresse e-mail afin de correspondre avec des lecteurs internautes. Pour indication, M.C. adore les jeux vidéo, Internet, les ordinateurs et, bien sûr, les filles.

**R** Salut M.C. Bon, alors, si vous aimez les jeux vidéo (normalement, oui), si vous aimez Internet (personne n'est parfait), les ordinateurs (attention à la prise) et les filles

(à moins que vous ne soyez une fille, encore que...), vous pouvez contacter M.C. à l'adresse suivante: [you@usa.com](mailto:you@usa.com)  
Bonne tchachte.

## RX SERA

**Q** Erik me pose quelques questions: "1/ J'aimerais savoir quand sortira la Gameboy Advance et connaître un peu ses capacités. 2/ Est-ce qu'une PocketStation sortira pour la Playstation 2? Aurons-nous la chance de la voir en France en version officielle? 3/ Pourquoi Test Drive 6 est-il si bien noté par "Consoles News" alors que "Playstation Magazine" l'assassine avec moins de 3 sur 10?"  
[lesmoreau@free.fr](mailto:lesmoreau@free.fr)

**R** Salut Erick. 1/ Nintendo, lors d'une conférence de presse au salon de l'E3 en mai dernier, à Los Angeles, a annoncé que la prochaine Gameboy Advance ne sortirait pas avant un an. Une bonne raison à cela: la Gameboy Color se vend tellement bien qu'il n'y a pas de raison de la remplacer pour l'instant. Pour une fois qu'un retard n'est pas dû à des problèmes de développement! On ne sait pratiquement rien sur les capacités de la Gameboy Advance. Nintendo a simplement signifié que ce serait une console portable 32 bits avec écran couleur... c'est bien peu, et il faudra te satisfaire de cela. 2/ Pour l'instant, Sony n'a pas annoncé de PocketStation pour la PS2. D'ailleurs, je ne pense pas qu'il y en aura une, et certainement pas en France. Je peux me tromper, bien évidemment, mais c'est peu probable. 3/ Tous les goûts sont dans la nature...

## RUDY SUR ONGLE

**Q** Rudy, un p'tit gars branché sur le Net me pose les questions suivantes: "1/ Je possède une Dreamcast, connaissez-vous la date exacte de la sortie de Code Veronica. J'attends ce titre avec impatience. 2/ Connaissez-vous une adresse





Internet sympa pour acheter des films DVD, des jeux vidéo, et des sites de soluces pour DC?

3/ Avez-vous un site Internet? guillermysylvie@mail.pf

**R** Salut Rudy. 1/ Le jeu Resident Evil: Code Veronica est sorti le 26 mai dernier, et coûte 379 francs. 2/ En France, le prix des DVD et autres jeux vidéo vendus sur Internet est à peine moins élevé que dans les magasins. Quand tu rajoutes les frais de port, le prix devient quasiment identique! Alors, je ne peux que te conseiller d'acheter tes DVD et autres jeux vidéo dans les boutiques spécialisées ou dans les grandes surfaces. En ce qui concerne les soluces, tu peux trouver ton bonheur sur le site suivant: <http://www.gamefaqs.com> Attention, il s'agit d'un site anglais. 3/ Non, Consoles+ n'a malheureusement pas de site Internet pour l'instant.

## T'ES DE VILLETORTE, TOI?

**Q** Cédric Villetorte aimerait savoir: "1/ Quels seront les prix des jeux Playstation 2 et de la X-Box? Quels seront les plus gros titres? 2/ Qu'est-ce que la Gameboy Advance? 3/ Pourquoi ne parlez-vous pas de la Neo Geo Pocket Color? 4/ Quelles seront les capacités de la Playstation 2? 5/ Que devient le questionnaire que vous mettez de temps à autre dans le magazine?" villetorte@aol.com

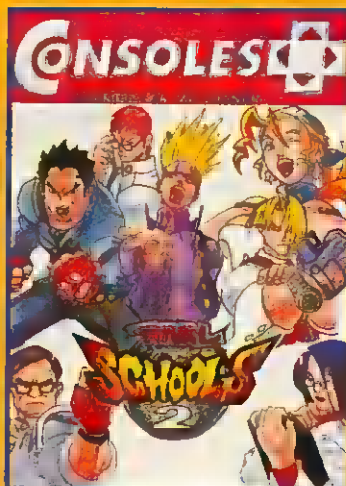
**R** Salut Cédric. 1/ Sony a annoncé le prix officiel des jeux sur Playstation 2: ils sont en tout point identiques à ceux de la PS1. Les jeux sur DVD ne seront pas plus chers que ceux sur CD. Rassuré? En ce qui concerne la X-Box il est encore bien trop tôt pour connaître le prix des jeux. En toute logique, il devrait être le même que ceux des jeux pour PC, c'est-à-dire entre 349 et 389 francs. Les titres de la X-Box n'ont pas encore été dévoilés. On peut parier qu'il y aura des jeux PC dans le lot. La console étant attendue pour le milieu de

CONSOLES+  
RUBRIQUE COURRIER  
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA  
75754 PARIS CEDEX 15  
OU ÉCRIS TON COURRIER SUR  
3615 TCPLUS

l'année prochaine, je préfère ne pas écrire de bêtises. 2/ La Gameboy Advance est la prochaine console portable de Nintendo. Pour l'instant, et comme je le disais un peu plus haut, grâce au succès de la Gameboy Color, Nintendo ne compte sortir cette console que l'année prochaine. Il s'agira d'une console très puissante (32 bits pour une portable, c'est énorme), dotée d'un véritable écran couleur. C'est tout ce que l'on sait pour l'instant. 3/ On parle de la Neo Geo Pocket Color, mais uniquement quand des jeux sortent sur cette console, c'est-à-dire pas si souvent que ça. 4/ Si tu veux tout savoir sur la PS2, je te propose de lire le banc d'essai réalisé par Niico dans le Consoles+ 99 d'avril dernier. Tu y trouveras toutes les caractéristiques techniques, ainsi que des infos sur ses capacités à lire les DVD-vidéo. 5/ Le questionnaire que l'on publie dans certains numéros de Consoles+ sert à améliorer le contenu du magazine et à mieux cerner notre lectorat. On y apprend tout un tas de choses éminemment intéressantes: vos goûts en matière de jeux vidéo, les consoles que vous possédez ou que vous comptez acheter prochainement... On tient compte de vos remarques et on améliore ainsi la qualité de Consoles+.

## NOM DE ZEUS

**Q** Zeus possède une Dreamcast (première nouvelle). Il s'interroge sur les dégâts que pourraient occasionner les méchants petits virus sur sa console: "Avec tous les problèmes de virus se trimbalant sur le Net, est-il possible de contaminer sa Dreamcast en ouvrant un mauvais fichier? Si oui, la console est-elle morte après contamination?"



SOURIEZ, ÇA VA "CAGNER". OUARF, OUARF!



UN DESSIN TOO MUNCH!

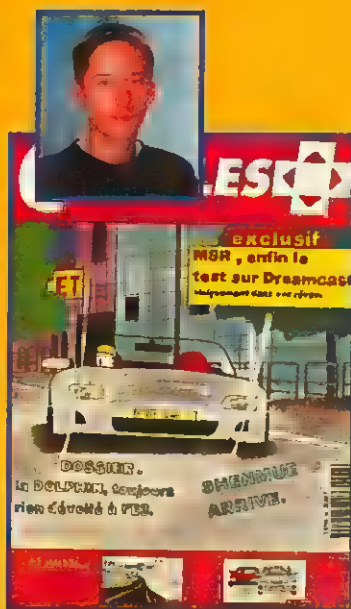
CHRISTOPHE PASTORINO, CAGNES-SUR-MER.

FRÉDÉRIC GRUAU, LAVAL.



UN CD DES 2BE3 EN CADOX... POURQUOI TANT DE HAINE?

GRÉGORIE CAZÉ, DAMMARIÉ-LES-LYS.



SHENMUE ARRIVE... EN CAISSE?

GUILLAUME PROVOT, BESSANCOURT.



DES COULEURS BIEN PECHUES.

JULIEN ESNAULT, VILLEMOMBLE.



ENCORE UNE FILLE HANTÉE PAR CITY HUNTER. FAITES QUELQUE CHOSE!

MARION JOUAULT, SAMOREAU.





## LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace de l'été revient à Jean-Pierre Batut, un petit gars de 30 ans qui habite Perpignan. Son montage photo a été réalisé sur ordinateur. C'est plein de jeux de mots foireux, comme on les aime ici à Consoles+. Jean-Pierre et ses enfants recevront le prochain Consoles+ dédié par toute l'équipe.

**R**Salut Zeus. Ta question est très pertinente. Ça change! C'est vrai que je ne m'étais jamais posé la question: un virus peut-il contaminer une console connectée à Internet. J'ai envie de te répondre oui, bien que ce ne soit jamais encore arrivé à ce jour. Le système d'exploitation de la Dreamcast, tu sais, est Windows CE. Alors pourquoi ne pas imaginer qu'un petit malin développe un virus spécialement pour ce système d'exploitation? Tout est possible. Mais une chose me fait penser le contraire: la Dreamcast ne possédant pas de disque dur et n'étant pas capable de lancer des applications à partir de fichiers reçus, je pense qu'elle est, pour l'instant, à l'abri des virus qui contaminent la plupart des PC du monde entier. Mais pour combien de temps encore?

## SALAH FOUHMAL

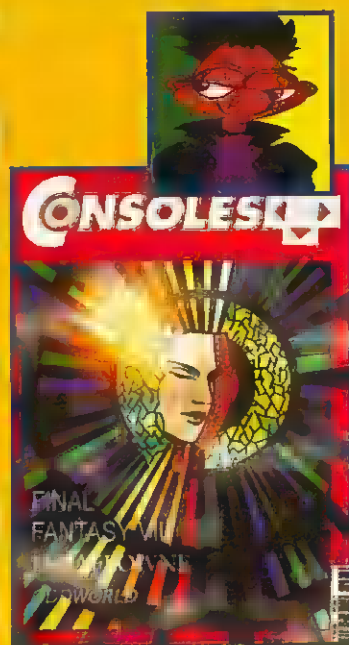
**Q** Zakaria Choukrallah, un lecteur du Maroc, est très inquiet. Voici ce qui lui fait peur: "1/ En lisant le numéro 100 de Consoles+, j'ai découvert que la Playstation 2 souffrait de quelques problèmes: scintillement, entrelacement, absence d'anti-aliasing dû à la faible mémoire vidéo. Est-ce que cela signifie que les futurs jeux Playstation 2 n'évolueront pas graphiquement? 2/ Quelle est la mémoire vidéo de la Dreamcast?"

**R** Salut Zakaria. 1/ Tu as raison d'avoir peur... les quelques défauts de la

console Playstation 2 sont bien réels! C'est vrai que proposer une console d'une telle puissance avec une mémoire vidéo si faible (4 Mo), c'est un peu comme manger du caviar en buvant du Coca (beurk!). Quand on pense que les cartes graphiques actuelles pour PC ont une mémoire vidéo d'au moins 32 Mo (64 Mo pour la prochaine génération), il y a de quoi s'étonner. Et c'est justement, comme tu le précises, ce manque de mémoire vidéo qui joue des tours à la PS2 avec, entre autres, l'absence d'anti-aliasing. Je précise pour ceux qui ne le savent pas, que l'anti-aliasing est une fonction graphique qui permet d'atténuer, voire de supprimer, les effets d'escalier dans les contours. Ridge Racer V, par exemple, souffre de ce genre de problème: les arrêtes de polygones ne sont pas droites, elles ressemblent à des escaliers. Pas cool! Mais n'en faisons pas tout un plat. Je pense qu'à l'avenir, les programmeurs sauront parer à ce problème et proposeront des jeux plus soignés. 2/ La mémoire vidéo de la Dreamcast est de 8 Mo. Mine de rien, c'est deux fois plus que la PS 2...

## COMPLÈTEMENT GERBAUD

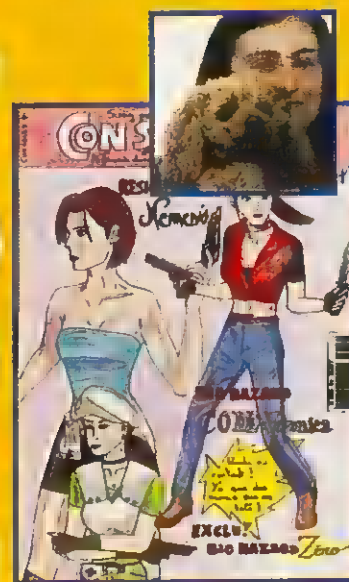
**Q** Mathieu Gerbaud a la chance de posséder un clavier pour sa Dreamcast et peut ainsi m'envoyer un long e-mail bourré de questions. Voici ce qu'il m'écrit: "1/ Je voudrais savoir



C'EST PAS BIEN DE FUMER, MAGALI, NON C'EST PAS BIEN DU TOUT!



PLUS FORT QUE CONSOLES+, ENDORT+. TU M'ÉTONNES!



SYMPA TON PETIT CHIEN, ANGÉLIQUE. MAIS C'EST QUI DERRIÈRE?



HO, LLOBELL IMAGE!

## N'oubliez pas

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à Zano devant Lara. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur. Autre chose: on ne peut pas reproduire les dessins trop grands.
- que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail. Attention, l'adresse a changé: [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)
- Seul un enregistrement aux formats JPEG, TIFF ou PICT est autorisé. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.
- que Niiico (un ami des SR) me communique les questions que vous me posez par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)
- que vous voulez voir publiés vos e-mail ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème. Envoyez tout ça à Niiico.



# NUMÉRO 100

**+ SON SUPPLÉMENT 46 PAGES  
DE SOLUCES POKEMON !**



## CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme



## PLATINIUM SOLUCES 1

- TOMB RAIDER • TOMB RAIDER 2 • RESIDENT EVIL 2
- FINAL FANTASY VIII • L'ODYSSÉE D'ABE

### + LES TIPS DES HITS

- COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE • COOLBOARDERS 2
- TENCHU STEALTH ASSASSIN • COLIN McRAE RALLY • MEDIEVIL
- MICROMACHINES V3



## HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

**ATTENTION !  
LES HORS-SERIE  
N° 5, 7 ET 8  
SONT ÉPUISÉS**

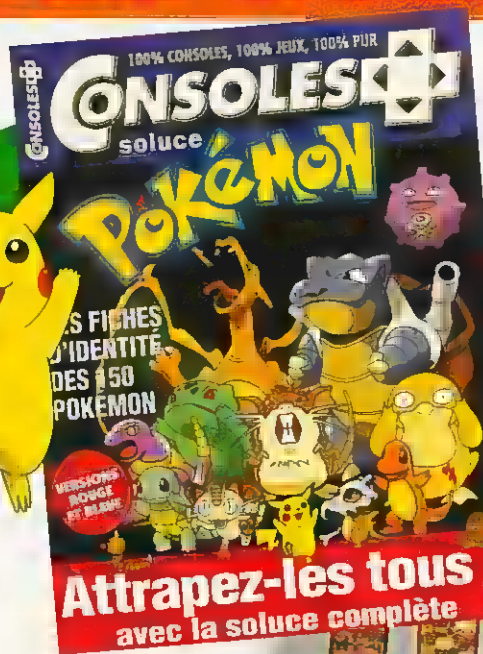


## CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL • JADE
- COCOON • DRIVER • X-FILES

## NUMÉRO 90

- RESIDENT EVIL :  
+ 32 PAGES DE SOLUCES



**BON DE COMMANDE** à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23  
Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F/mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 100 / 451100	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinum N°1 / 450023	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 90 / 451090	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : \_\_\_\_\_ F  
à l'ordre de Consoles+ ☐ Chèque bancaire ☐ postal  
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : \_\_\_\_\_  
Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_ (\* port inclus)

Nom ..... Prénom .....  
Date de Naissance .....  
Adresse .....  
Code Postal ..... Ville .....  
Signature : \_\_\_\_\_



si Sega a l'intention de sortir une vraie souris? En effet, j'apprends que le jeu Baldur's Gate va être adapté sur DC et qu'il est préférable d'y jouer avec la souris... 2/ Lors de la sortie de la Playstation 2 au Japon, les journalistes ont pronostiqué que Sony pourrait vendre 100 millions d'exemplaires de cette console. Moi je n'y crois pas trop, car la concurrence sera rude. Qu'en penses-tu? 3/ J'ai entendu dire qu'en plus de Microsoft, un nouveau concurrent viendrait se joindre à la guerre des consoles. Est-ce vrai? 4/ Combien de lettres reçois-tu par mois? 5/ Zano était-il fâché le mois dernier ou non? Je constate que, dans le dernier numéro, les jeux qu'il a testés n'étaient jamais assez bien pour lui. 6/ Les photos que vous mettez dans les News et Previews sont-elles vraiment tirées du jeu ou bien sont-elles prises ailleurs? Certains jeux, dans les News, semblent sublimes et au moment des tests, on constate parfois de sacrées différences. 7/ Les tests, qui les fait? Comment le lecteur fait-il pour savoir qui a testé le jeu?"

[mathieu.gerbaud@fr.dreamcast.com](mailto:mathieu.gerbaud@fr.dreamcast.com)

**R** Salut Mathieu. 1/ Je ne sais pas si Sega a l'intention de sortir une souris. Cependant, j'ai une meilleure nouvelle à t'annoncer: TrustMaster va sortir prochainement (certainement avant l'été), un adaptateur pour brancher n'importe quel clavier PC sur une Dreamcast. Mieux encore, cet adaptateur permet également de connecter n'importe quelle souris du monde PC. C'est pas une bonne nouvelle, ça? Avec un tel accessoire, jouer à Baldur's Gate sur DC devrait être un vrai plaisir. Petite remarque cependant: le jeu Baldur's Gate pour DC n'apparaît plus dans les plannings d'Interplay, l'éditeur du jeu. Aïe... aïe... aïe! 2/ Tu sais, la Playstation s'est vendue à plus de 50 millions d'exemplaires (Sony affirme que

75 millions de consoles ont été vendues à travers le monde). Alors, on peut imaginer que la PS 2 se vendra deux fois plus que la première. Moi, je suis un peu comme toi, je pense effectivement que la console PS2 va très bien se vendre, mais de là à atteindre les 100 millions d'exemplaires... En effet, comme tu le dis si bien, à partir de l'année prochaine la concurrence sera rude: Microsoft et Nintendo vont eux aussi entrer dans le grand cirque des nouvelles consoles. Et là, ça va faire mal! 3/ Je ne vois pas qui peut bien vouloir s'incruster dans l'univers si fermé des constructeurs de consoles de jeux vidéo. Ikéa avec un modèle en bois? Carrefour avec un Caddie livré en bundle? Franchement, je doute qu'un petit nouveau arrive. Atari peut-être? 4/ Pas facile de répondre à cette question! Disons plusieurs centaines. Entre les lettres et les e-mail, je ne sais pas où donner de la tête! 5/ On ne teste pas toujours des jeux excellents. C'est ce qui est arrivé à Zano le mois dernier. Et comme en plus c'est un garçon exigeant... 6/ Il arrive souvent que les images des News soient fournies par les éditeurs. Dans ce cas, il s'agit souvent d'images prises sur les stations de développement et qui n'ont rien à voir avec la version console annoncée. 7/ Pour savoir qui a fait le test, c'est très simple. S'il s'agit d'un test en une page, tu ne peux pas te tromper, c'est celui qui donne son avis. Quand il s'agit d'un test en deux pages ou plus, le testeur est le plupart du temps, celui dont l'avis figure sur la page de gauche, ou en haut de la page de droite. Voilà, il suffit de connaître le truc.

## THE LOSC SON

**Q** Frédéric Lievens, fervent lecteur de Consoles+ et supporteur du LOSC, a des tonnes de questions à me poser.

Commençons donc par le commencement: "1/ Etant un grand fan de GoldenEye sur Nintendo 64, j'aimerais savoir s'il existe un autre jeu du même type? 2/ Medal of Honor sur Playstation est-il aussi bon que GoldenEye sur N64? 3/ ISS Millenium sur N64 est-il aussi bon que ISS Pro Evolution sur PS? 4/ Peux-tu me conseiller un bon jeu de voitures type arcade et rallye sur N64? 5/ Quand sortira Perfect Dark? Est-il aussi bon que GoldenEye?"

**R** Salut Fred. 1/ Le jeu qui se rapproche le plus de GoldenEye, sur N64, est très certainement Perfect Dark. Maintenant, je pense que Mission Impossible se rapproche aussi de GoldenEye. 2/ Medal of Honor, malgré des graphismes un peu dépassés car très cubiques, est un superbe Doom-like dans lequel il ne suffit pas d'avancer en butant tout ce qui bouge. En effet, certaines missions demandent une grande discrétion. Maintenant, de là à le comparer à GoldenEye, quand même pas... Le mode Multijoueur de GoldenEye est fabuleux, et permet à 4 joueurs de s'affronter simultanément sur le même écran. Medal of Honor, lui, ne propose qu'un mode 2 joueurs... 3/ Ces deux titres sont aussi bons l'un que l'autre. 4/ Ridge Racer et V-Rally. Il faut dire aussi que sur cette console, les simulations de ce genre ne sont pas légion. 5/ Perfect Dark sort le 30 juin 2000. Il devrait donc être disponible lorsque tu liras ces lignes. C'est vraiment un très bon jeu, juste un poil en dessous de GoldenEye.

## ROMAN D'AMOUR

**Q** Roman m'envoie ses questions par l'intermédiaire de sa Dreamcast. Voici ce qu'il me demande: "1/ Pourquoi les jeux comme The Nomad Soul sont-ils si souvent retardés? 2/ Il y a des rumeurs qui disent que Quake III

Arena sur Dreamcast sera jouable en réseau contre des joueurs sur PC. Est-ce vrai? [raisembei@gm.dreamcast.com](mailto:raisembei@gm.dreamcast.com)

**R** Salut Roman. 1/ Des jeux comme Nomad Soul ont demandé des mois de travail acharné, si ce n'est des années. Il est normal que de telles productions soient alors si souvent retardées. Tu sais, aujourd'hui, les coûts de production d'un jeu vidéo frôlent les 10 millions de francs. Rien à voir avec les bricolages du début des années 80. A l'époque, une personne pouvait fabriquer un jeu extraordinaire dans sa chambre. De nos jours, les jeux sont faits par des équipes de plusieurs dizaines de personnes... Pas facile à gérer tout ça! 2/ C'est vrai! Lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, Sega nous a confirmé que Quake III Arena serait jouable en réseau entre joueurs Dreamcast et joueurs PC. La bataille va être rude!

## UNE MEUF, UNE!

**Q** La délicieuse Shirley lit Consoles+ depuis trois ans maintenant. Grande fan de Pokémon, elle a quelques questions à me poser: "1/ J'ai entendu dire que la sortie française de Pokémon Snap était annulée. Est-ce vrai? 2/ J'ai créé un site Internet consacré à ces petits monstres. Peux-tu publier l'adresse s'il te plaît?"

**R** Bonjour, Shirley. Ah, ça faisait longtemps que je n'avais pas reçu de lettre d'une jeune lectrice. Ça me fait bien plaisir. 1/ Attends 30 secondes, je vérifie... un petit coup de téléphone à Nintendo et le tour est joué: le jeu sort au mois d'octobre prochain. 2/ Pas de problème, ma belle: <http://www.multimania.com/pokofanclub/> J'espère que tout le monde te rendra visite, car ton site est très bien foutu.

**POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS! TAPE 3615 TCPLUS**

(3615) (2/23) F.M.M.



## 1 Vous abonner à Consoles +



### 3 Réaliser une affaire :



#### 4 Jouer !!!

Attention, vous devez impérativement posséder le jeu Metal Gear Solid pour pouvoir charger Metal Gear Missions Spéciales et vivre de nouvelles aventures.

**Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23**

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de 589 F soit **160 F d'économie.**

Je recevrai le jeu **Metal Gear Missions spéciales** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

**Prénom :** ..... **Date de naissance :** | | | | | | | |

**Code postal :**   |\_|\_|\_|\_|      **Ville :** .....

Tél.: (facultatif) .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

**Signature obligatoire :**

Date d'échéance :   

**Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Missions Spéciales au prix de 169 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01 64 81 20 23.**



## SÉBASTIEN LE BIEN !

**Q** Sébastien n'est pas content, mais c'est pas trop grave. Voici ce qu'il écrit: "1/ J'ai lu quelque part que Nightmare Creatures 2 allait sortir sur Nintendo 64. Or, dans le Consoles+ de mai, vous dites que le jeu ne sortira que sur Playstation et Dreamcast. Info ou intox? 2/ J'attends toujours Perfect Dark. Quand sortira-t-il? 3/ Pourquoi les gars de Sony ont-ils voulu sortir à tout prix leur console alors qu'aucun jeu portable n'a été développé dessus. Sony aurait-il besoin d'argent?"

**R** Salut, Sébastien. 1/ Désolé mon ami, mais il semblerait effectivement que Nightmare Creatures 2 ne sorte que sur Playstation et sur Dreamcast. 2/ Comme je le disais préalablement à Fred, Perfect Dark devrait être disponible au moment où tu lis ces lignes: le jeu est prévu en effet pour le 30 juin de cette année. 3/ Il semblerait que Sony ait voulu sortir la Playstation à une date bien précise. Du coup, les éditeurs se sont empressés de terminer leurs jeux en temps et en heure, coûte que coûte. Le résultat est là: pas vraiment convainquant. Je ne pense pas que cela soit uniquement une question d'argent. Peut-être sony ne voulait-il pas laisser le champ libre à la Dreamcast.

## ÉMULTASCEUR

**Q** Jérôme se pose deux questions: "1/ Qu'en est-il de la possibilité de télécharger sur Dreamcast des jeux Megadrive et PC Engine? 2/ Les émulateurs qu'on trouve sur Internet, comme sur l'excellent site: <http://www.vintagegaming.com> permettent-ils réellement de retrouver tous les jeux dans leur version originale, et parfaitement jouables?"

**R** Salut Jérôme. 1/ Alors, là, aucune idée. Je pense qu'il s'agit simplement de rumeurs plutôt

non fondées. Par contre, puisque comme moi tu sembles aimer les émulateurs, voici une nouvelle qui devrait te faire un grand plaisir. Lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, Bleem inc., une société américaine à qui l'on doit Bleem! (un émulateur Playstation pour PC) a présenté un nouveau produit: Bleemcast, un émulateur Playstation pour Dreamcast. Ce qui signifie en clair, pour ceux qui ne parlent pas le langage des émulateurs, que tu pourras jouer à tous les jeux Playstation sur ta Dreamcast. Cet émulateur double la résolution d'un jeu classique Playstation et lisse toutes les textures. Autrement dit, le jeu PS sur DC ressemble énormément à un jeu Playstation 2. C'est pas beau ça?... Moi, j'ai une larme au coin de l'œil. 2/ Les émulateurs que l'on trouve sur ce site sont pour la plupart excellents et font tourner de manière formidable les vieux jeux des années 80. Les animations et la prise en main sont en tout point comparables. Bref, si tu aimes les jeux d'arcade, je ne peux que te conseiller Mame (PC) ou MacMame (Macintosh). Par contre, dénicher les Rom n'est pas toujours tâche facile. Va donc faire un tour sur [www.vintagegaming.com](http://www.vintagegaming.com) c'est plein d'émulateurs et de lien vers des sites sympas. Cependant, avec un simple moteur de recherche, comme Alta Vista, tu trouveras facilement d'autres sites de téléchargement.

## AURÉLIEN DE PARENTÉ

**Q** Aurélien, abonné depuis deux ans à Consoles+, aimerait bien savoir plusieurs choses: "1/ Est-ce qu'une date de sortie officielle a été arrêtée pour la Playstation 2 en France? 2/ Est-ce que les cartes-mémoire et les accessoires de la Playstation 1 seront compatibles avec la Playstation 2? 3/ J'ai fait trafiquer ma console pour jouer aux jeux de rôles japonais, mais ma bécane chauffe rapidement et au bout d'une heure de gros

ralentissements se font sentir. Est-ce normal?"

**R** Salut, Aurélien. 1/ Sony a annoncé récemment que la Playstation 2 serait disponible aux Etats-Unis le 26 octobre et que son arrivée en Europe devrait se faire simultanément... Comme de bien entendu, le mode conditionnel est très important! 2/ Je m'étonne d'une telle question. N'as-tu pas lu le Consoles+ 99? Cherche un peu dans tes archives et tu trouveras la réponse à cette question. Si tu veux gagner du temps, lis ce qui suit: non, les cartes-mémoires de la Playstation 1 ne sont pas compatibles avec la PS2 (et réciproquement). Les accessoires sont, quant à eux, compatibles. Il semblerait cependant qu'il y ait un problème avec le Multitap. 3/ Je ne pense pas que le problème de chauffe soit lié au bidouillage de ta console. Tu sais, la Playstation a connu bon nombre de déboires. En voici certainement un autre.

## BIENVENUE AU CLUB, AHMED

**Q** Ahmed, un lecteur marocain, me pose trois questions, courtes comme je les aime: "1/ Est-ce qu'il y aura une suite à Resident Evil sur Playstation 2? 2/ Est-ce que la PS2 peut se connecter à Internet? 3/ Quand sortira la Dolphin de Nintendo?"

**R** Salut Ahmed. 1/ A l'heure actuelle, Capcom semble se consacrer essentiellement à Onimusha. Mais il serait bien étonnant de ne pas voir débarquer un jour sur la Playstation 2 un nouvel épisode de Resident Evil. 2/ Oui, en y ajoutant bien évidemment un modem. Cependant, à l'heure actuelle, aucune date de sortie n'est officiellement annoncée. Certainement l'année prochaine. 3/ Nintendo reste très vague quant à la sortie de sa future console. On parle de 2001, sans aucune autre précision.

## CONSOLES+

### RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia  
75754 PARIS Cedex 15  
Tél.: 01 41 86 16 00  
Fax rédaction: 01 41 86 17 67  
Fax pub: 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

### RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghe-Lacour (AHL)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (16 72)

Chefs de rubrique

Nicolas Gavel (Nico)

Gia-Dinh To (Gia)

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher (premier SF)

Maquette

Virginie Auvertin, Seghira Maouche,

Olivier Mourgeon (premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Rédaction: Maxime Roure (Switch),

Christophe Kagolani (correspondant au Japon),

Bombay, Sébastien Le Charpentier (Cheub),

Pierre Koch (Toxic), Karim Lazla (Kael),

Julien Franaud (Zano),

Nicolas Kruszewski (Anoch), Tiborce

Maquette: Yolande Braconnier, Patrick Levêque

SR: Babette Lè, Cyrille Baudin, Karim Lazla,

Laurent Cyssau

### PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Wytychansky (16 24)

Directeur de publicité

Olivier Guillemet (16 31)

Chefs de publicité

Clarisse du Rivau (18 39)

Amélie Le Bourgeois (16 32)

Fax: 01 41 86 18 96

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

### MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Maquette marketing

Denis Berthier

### TÉLÉMATIQUE

Responsable télématique

Christophe Weber (01 41 33 56 43)

### FABRICATION

Chef de fabrication

Gilbert Hémon (17 91)

### SERVICE ABONNEMENTS

Tél.: 01 64 81 20 23

France: 1 an (12 numéros):

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger (tarif économique):

1 an (12 numéros): 457 F

(tarifs avion: nous consulter)

Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par

chèque bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Parthenay Cedex.

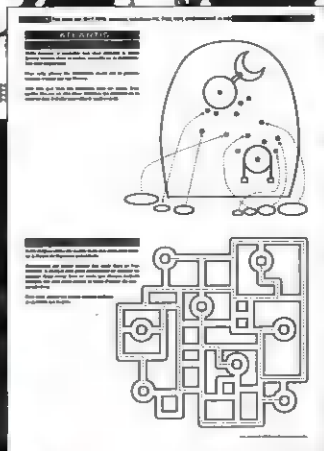
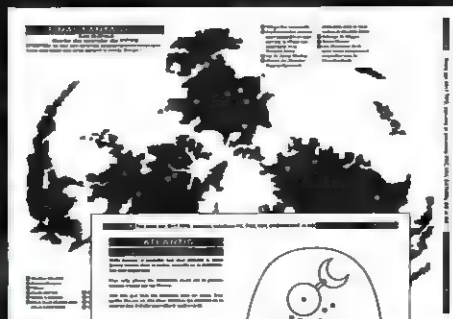
Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA.  
Siège social: 19-21 rue Emile-Duclos, 92150  
Suresnes. Société anonyme. P-DG: Amaud Roy de  
Puyfontaine. Principal actionnaire: EMAP FRANCE.  
Propriétaire: EM-IMAGES. P-DG et directeur de la  
publication: Amaud Roy de Puyfontaine.  
Directeur délégué: Marc Aubertin.  
Directeur d'édition: Vincent Cousin. Directeur  
du marketing: Roland Clavier. Responsable  
administratif et financier: Christel Marjotte Beyerian.  
N° de commission paritaire: 0400 873201.  
Dépôt légal: juin 2000. Photogravure: Key Graphic.  
PPDL. Imprimerie: Imaye, Laval (53). Distribution:  
Transport Presse. EMAP DIFFUSION. Directeur du  
département: Jean-Charles Guérault. Directeur  
adjoint: Dominique Redon.  
Réservé aux dépositaires de presse: modifications  
de service et réassort: 19-21, rue Emile-Duclos  
92284 Suresnes Cedex. Tél.: 01 41 33 50 01.  
Terminal ordinateur E76.  
La reproduction, même partielle, de tous les  
articles parus dans la publication  
(© Consoles+) est interdite. Les informations  
redactionnelles publiées dans Consoles+  
sont libres de toute publication. Les anciens  
numéros de Consoles+ sont disponibles à  
Consoles+/Service Abonnements, BP 53,  
77932 Parthenay Cedex. ISSN 1162-6669.





# SOLUTIONS ET PLANS À LA DEMANDE PAR FAX OU COURRIER ? 3617 TIPS !

Notre carte de  
Final Fantasy VII™ est  
longtemps restée exclusive !



Objectivement, certaines  
énigmes sont tordues, non ?  
Mais avec 3617 TIPS, c'est  
nettement plus clair, non ?



Vous pouvez recevoir par fax ou  
courrier toutes nos astuces,  
solutions et guides. Recevoir une  
solution complète vous  
demandera seulement quelques  
minutes de connexion, et vous  
pourrez la consulter gratuitement  
aussi souvent que vous le voulez !

La carte de FFXVIII, dessi-  
née au trait pour que  
vous puissiez noter vos  
pérégrinations.



## COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant 14h.

# 3617 TIPS

Par FAX ou COURRIER

## 0836688477

Par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

## 3617 TIPS

Par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo, PC et Consoles.



# VOUS POUVEZ ABRÉGER SES SOUFFRANCES. NE LAISSEZ PAS SES TORTIONNAIRES S'EN CHARGER.

EN VOLGIEU, "GRÂCE" SE DIT "CHE", UN MOT DIFFICILE À PRONONCER LORSQU'ON VOUS MAINTIEN DE FORCE LA TÊTE SOUS L'Eau. VOILÀ PRÉCISÉMENT CE QUI ARRIVE QUAND ON TIENT TÊTE AU GÉNÉRAL DMITRI NAGAROV. VOILÀ CE QUI ARRIVE À JOHN CORD.

**Les témoignages se sont multipliés ces dernières semaines sur les atrocités commises en Volgia par les forces armées du Général Nagarov.**

Les droits de l'homme y sont quotidiennement bafoués : exécutions sommaires de civils, attaques délibérées des minorités ethniques et religieuses, tortures, persécution. Le Général Nagarov ne limite d'ailleurs pas ces traitements aux citoyens volgiens.

John Cord, citoyen anglais, a été enlevé au cours des combats dans la région. Lorsque John Cord est arrivé en Volgia, il avait 36 ans et dix-huit ans de bons et loyaux services dans les rangs de la sécurité armée de Sa Majesté la Reine. Aujourd'hui, John Cord gît, sans force, sur le sol de sa cellule, victime de traitements cruels, dégradants et inhumains. Qui s'en soucie ? Les gouvernements du monde entier refusent d'entrer dans la partie et préfèrent ignorer la situation.

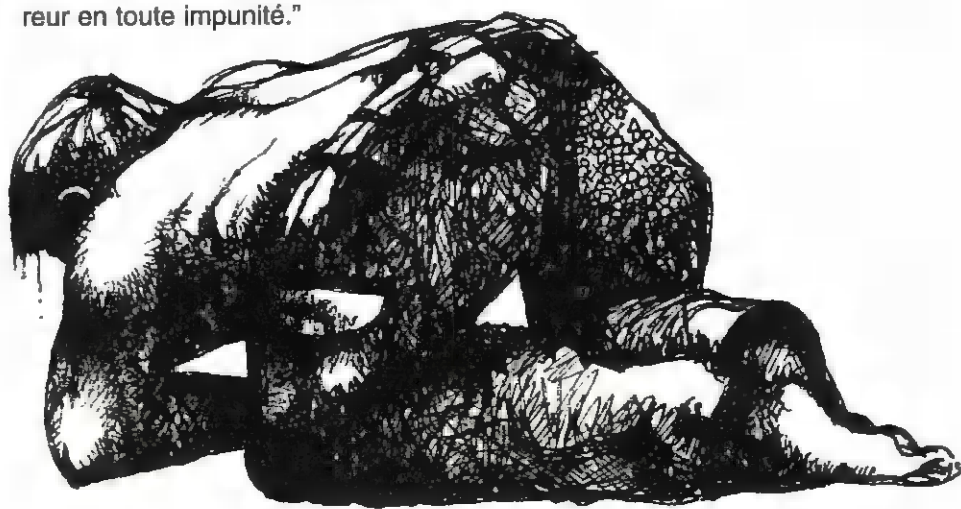
**Et c'est donc à vous qu'échoit la responsabilité de libérer John Cord.**

Calottia (son nom d'emprunt) est une mère de 40 ans, elle habite un village de pêcheurs au Sud-Ouest de Volgia. Aujourd'hui, elle témoigne : "Les hommes de Nagarov sont venus chez moi, la nuit, ils m'ont emmenée de force, devant mon enfant. Ils disaient qu'ils avaient des questions à me poser. Je suis restée enfermée en prison pendant sept ans. Le monde est au courant. Le monde sait pour John Cord. Mais personne ne prend la situation en mains. Nagarov continue de faire régner la terreur en toute impunité."

John Cord a besoin de vous. Vous avez les moyens de mettre un terme au régime de Nagarov.

**Vous avez les moyens de libérer John Cord. Ça ne coûte pas bien cher de lui offrir une chance. Il suffit de vous rendre chez le distributeur de jeux le plus proche et d'acheter un exemplaire du dernier jeu PlayStation : "De Sang Froid".**

La partie ne sera pas toujours facile, mais elle en vaut la peine. La vie de John Cord est entre vos mains.



[www.playstation.tm.fr](http://www.playstation.tm.fr)





## SEPTEMBRE

### PLAYSTATION

- Alexandra Lederman  
Equitation Passion
- Alien Resurrection
- Animaniacs
- Aztec
- Bass Landing
- Chase the Express
- Dance Dance Revolution
- DIRT
- Earthworm Jim 3D
- European Super League
- EVO's Space  
Adventures 99
- Gerry Lopez Surf Riders
- Harvest Moon
- Hellboy
- LNF Star 2001
- Madden 2001
- Martian Gothic  
Unification 99
- Messiah
- Midnight in Vegas
- Mike Tyson Boxing
- Nightmare Creatures 2
- Parasite Eve 2
- Pool Academy
- Radical Bikers
- Rayman 2
- Reel Fishing 2
- Rugby 2000
- Sheep
- Sno-Cross Championship
- Speed Ball 2100
- Spinjam
- Star Trek Invasion
- Strider 2
- Suikoden 2
- Suzuki Alstare Racing
- Sydney 2000
- Team Buddies
- Terracon
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off Road 4
- The Misadventure of Tron
- Time Crisis: Project Titan
- TNT 4x4
- Toshinden 4
- Vanishing Point
- Vib Ribbon
- Wicked Surf
- World Touring  
Championship
- X-Men Mutant Academy

### NINTENDO 64

- Blues Brothers 2000
- Daikatana 64
- ECW Hardcore Revolution
- F1 Racing Championship
- Fighter Maker

- Gauntlet Legend
- Hydro Thunder
- ISS Millenium
- Operation: Winback
- Pokemon Snap
- Razmokets:  
La chasse aux trésors
- Starcraft 64
- Turok

### DREAMCAST

- Arcatera
- Deep Fighter
- European Super League
- Extreme Sports
- F1 Racing Championship
- Fur Fighters
- Giga Wings
- Hidden and Dangerous
- Hot Rod City
- Max Payne
- M-SR
- Nightmare Creatures 2
- Pao Pao Park
- Plasma Sword
- Renegade Racers
- South Park Rally
- Space Channel 5
- Street Fighter 3  
Double Impact
- Street Fighter Alpha 3
- Super Runabout
- Sydney 2000
- Taxi 2
- Tech Romancer
- Time Stalkers
- Urban Chaos
- Walt Disney World Quest:  
Magical Racing Tour

## OCTOBRE

### PLAYSTATION

- Adventure Racing
- Alone in the Dark 4
- Batman
- Blade
- Castrol Honda
- Crash Bash
- Driver 2
- Grind Session
- Jungle Book 3D
- La Planète des singes
- Les 102 Dalmatiens
- Les Fous du volant
- Nascar 2000
- Spiderman
- Spyro 3
- Star Wars Demolition
- Tenchu II

- Tomb Raider 5
- Tony Hawk Pro Skater 2
- V-Beach Volley Ball
- World Destruction League
- X-Men Mutant War

### NINTENDO 64

- Battletanx Global Assault
- Cyber Tiger
- Daffy Duck "Starring as  
Duck Dodgers"
- Nascar 2000
- Ready 2 Rumble  
Boxing Round 2
- Rush 2049
- Spiderman

### DREAMCAST

- Aerowings 2
- Alone in the Dark 4
- Black and White
- Evil Twin:  
Cyprien's Chronicles
- Heroes of  
Might and Magic
- Les 102 Dalmatiens
- Les Fourmis
- POD 2
- Star Wars Demolition
- Stupid Invaders
- Tomb Raider 5
- Tony Hawk Pro Skater 2
- World Scariest  
Police Chases

### PLAYSTATION 2

- International Track'n  
Field 2
- ISS 2000
- Red Faction
- Soul Reaver 2
- Time Splitters



## NOVEMBRE

### PLAYSTATION

- Aladdin 3D
- Army Men Sarge's  
Heroes 2
- Austin Power 2
- Buzz Lightyear of Star  
Command
- Final Fantasy IX
- Kengo
- Koudelka
- Le Roi Lion 2
- Legend of Dragoon
- Matt Hoffman Pro BMX
- Mortimer The Chicken
- Moto Racer World Tour
- Ready 2 Rumble Boxing  
Round 2
- Schtroumpfs Racing
- Toy Story 2 Racer
- UEFA 2001
- Vegas Games 2

### NINTENDO 64

- Destruction Derby
- Nuclear Strike
- Road Rash

### DREAMCAST

- Army Men Sarge's  
Heroes 2
- Baldur's Gate
- Buzz Lightyear of Star  
Command
- Matt Hoffman Pro BMX
- Ready 2 Rumble Boxing  
Round 2
- Rush 2049
- Space Race
- Starlancer
- Supreme Snowboarding
- Toy Story 2 Racer

### PLAYSTATION 2

- Drakan
- Dropship
- Formula One 2000
- Gunslinger
- Jade Cocoon 2
- Le Monde des Bleus 2
- Ready 2 Rumble Boxing  
Round 2
- Ridge Racer V
- Roadster 99
- Robocop
- Street Lethal
- Tekken Tag Tournament
- The Getaway
- Unreal Tournament
- WipeOut Fusion



SANG POUR SANG SOLUCES

# CONSOLES

**4** soluces  
complètes

**RESIDENT EVIL**  
CODE : VERONICA (DC)



**FEAR EFFECT (PS)**  
lana peur de rien

**MEDIEVIL 2 (PS)**  
ans chair, juste en os

**SYPHON FILTER 2 (PS)**  
lerfs d'acier et gros calibre





**BASTON**

**RESIDENT EVIL CODE : VERONICA**

# RESIDENT

Le sang amène le sang, les actions amènent les exploits. Les fans de la série des Resident Evil le savent bien, Code : Veronica est la toute dernière attraction signée Capcom sur Dreamcast. Les couleurs sont plus vives, les mouvements plus fluides et l'horreur encore plus réaliste que partout ailleurs. Voici la solution complète de ce terrible Code : Veronica. Tenez-vous prêt à plonger dans un univers sans foi ni loi où seul votre courage vous accorde le droit de survivre.

**TOXIC**

## Nom de code : Veronica

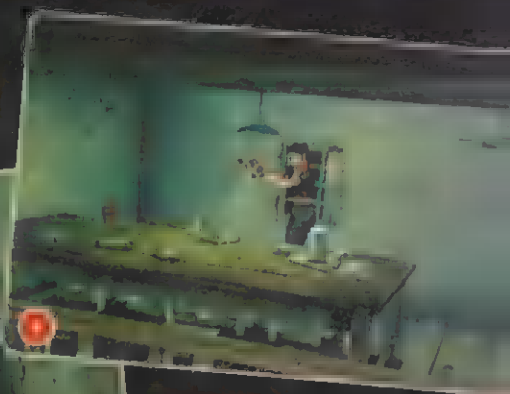
### Sombre cachot

Au début de l'aventure, Claire est enfermée dans une cellule bien sombre. Utilisez votre briquet pour éclairer le visage de Rodrigo. Cet homme vous informe de la difficulté pour quitter l'île sur laquelle vous vous trouvez. Une fois la liberté acquise, vous devez partir à la recherche de Chris, le frère de Claire, et trouver un moyen de quitter cette île maudite. Récupérez l'herbe verte au fond de la cellule ainsi que les munitions pour le pistolet, à la droite de la porte de la cellule. Prenez le couteau sur la table et sortez. Prenez le ruban sur la table de la machine à écrire. Vous pouvez maintenant sauvegarder votre progression. Récupérez les munitions sur le sol et progressez dans le couloir. Montez les escaliers du bout. La pluie vous attend dehors. Progressez dans le cimetière. Une cinématique s'enclenche [01]. Notez la position de l'attaché-case dans les flammes. Ne combattez pas les zombies et évitez-les pour atteindre la grande porte en métal de l'autre côté du cimetière. Là, une cinématique vous permet de rencontrer Steve. Vous obtenez un pistolet M93R. Sur le corps près de la jeep, vous obtenez des balles de pistolet. La grande porte avec un symbole incrusté ne s'ouvre pas pour le moment, aussi prenez l'autre [02].





# EVIL™



## Les baraquements

Vous entrez dans un long corridor qui longe deux bâtiments en brique. Grimpez l'escalier en bois. Avant de passer la porte, n'oubliez pas de prendre l'herbe verte au bout de ce petit passage en bois. Dans ce bâtiment, trois zombies vous attaquent. Dégommez celui de droite en premier et concentrez-vous sur les deux autres ensuite. Traversez la pièce et récupérez les munitions sur l'étagère. Vous obtenez la carte du niveau dans la cuisine du fond. Grimpez les escaliers en bois pour atteindre un espace surélevé [03]. Prenez l'herbe verte. Redescendez les escaliers et empruntez la porte encore inexplorée de ce bâtiment en brique. Dans ce dortoir de la mort, récupérez le journal du prisonnier ainsi que les munitions pour le gun sur la petite étagère au bout du chemin. Préparez-vous à un assaut énergique. Un zombie brise la vitre et vous attaque. Deux autres se joignent à lui. Une fois les indésirables éliminés, récupérez les deux pistolets M-100P [04]. Entrez dans la zone de douche et récupérez les balles pour le gun. Vous devez maintenant ressortir de ce complexe en brique. Sur le chemin, un zombie vous attend. En redescendant les marches en bois, une cinématique vous annonce une attaque imminente. Longez le mur de droite. Vous croisez un cadavre en piteux état. Progressez tout droit pour atteindre un cul-de-sac. Prenez la porte de gauche. Dans ce nouvel endroit, deux zombies vous attendent. Utilisez le couteau pour dégommer ces deux êtres putrides. Ne vous souciez pas des zombies dans la prison [05]. Avancez tout droit et prenez le petit chemin sur la droite. Entrez par la porte de gauche.

## La zone de sécurité

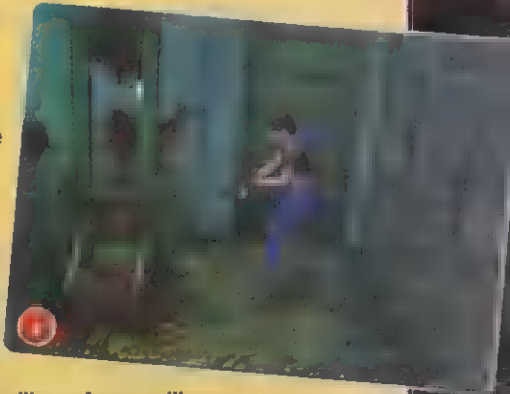
Avancez jusqu'au détecteur de métal et placez tous vos objets métalliques à l'intérieur. Les portes se ferment automatiquement si vous ne le faites pas. Il faut

alors déclencher le bouton à droite du détecteur et recommencer la manœuvre. Progressez dans ce petit couloir. Les zombies tapent sur les fenêtres [06]. Vous atteignez un second détecteur de métal dans la pièce. Récupérez les deux munitions pour le lance-roquettes, le spray de soin et le manuel du scanner 3 D sur la table. Cette machine va vous servir dans un futur proche. Passez la seule porte en métal de la pièce. Prenez le fax sur le rebord et continuez à avancer. Une cinématique s'enclenche. Steve intervient sur l'ordinateur. Après

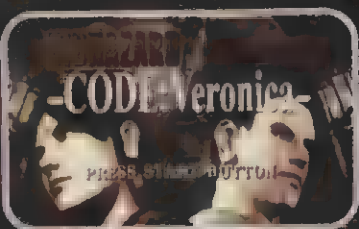
la séquence, récupérez le symbole de l'aigle dans le tiroir de la table de l'ordinateur [07]. Un ruban de sauvegarde se trouve près de la machine à écrire.

Déclenchez l'interrupteur à la droite de la porte coincée. Revenez dans la pièce du scanner 3D et placez l'emblème dans ce dernier. Placez-vous devant le détecteur et déposez tous vos objets en métal. Revenez au premier détecteur et récupérez tout votre inventaire. Sortez de ce complexe et déclenchez

l'ouverture de la grande grille en fer en utilisant l'interrupteur lumineux sur la gauche. Quatre zombies vous attaquent : deux par derrière et deux devant. Faites sauter le baril lorsque les deux de devant sont à proximité et occupez-vous ensuite des deux autres. Récupérez l'extincteur au fond du hangar et entrez dans la cage maintenant ouverte pour récupérer une petite clé, près de la guillotine [08].

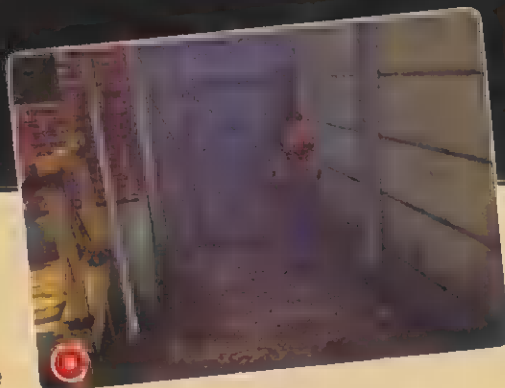






## La flamme du cimetière

Revenez sur vos pas pour prendre la porte en métal. Sortez pour revenir au niveau du premier baraquement. Deux chiens zombies vous attaquent sur le chemin. Une fois les monstres éliminés, progressez vers le passage avec les escaliers en bois. Derrière le bâtiment, utilisez la petite clé pour ouvrir la porte au cadenas.



C'est un raccourci pour atteindre la partie du scanner 3D [09].

Prenez la porte de droite qui mène au passage de la Jeep enflammée. Dégommez les zombies et prenez la porte qui conduit au cimetière. tuez les morts vivants de la place ■ utilisez l'extincteur pour dégager l'attaché-case des flammes. Ouvrez-le en utilisant l'option « Examiner » de votre inventaire : vous obtenez ainsi des documents et le matériel TG-01 [10]. Traversez le cimetière pour reprendre la porte en métal. Passez devant la Jeep et reprenez la porte qui mène aux baraquements en brique. Prenez la porte qui mène au passage de la guillotine et ouvrez la porte pour atteindre le détecteur de métal. Déposez tous les objets métalliques mais gardez le TG-01 sur vous. Traversez le couloir qui mène au scanner 3D. Déposez le TG-01 sur le graveur du scanner et déclenchez la machine. Vous obtenez une parfaite copie du médaillon. Des zombies investissent la place. Dirigez-vous vers le premier détecteur en évitant les zombies et récupérez votre arsenal. Sortez du bâtiment. Vous devez faire le chemin inverse pour atteindre l'endroit de la Jeep enflammée, là même où vous avez rencontré Steve pour la première fois. Une fois sur place, évitez les zombies et placez le médaillon dans la moulure de la grande porte à double battant [11].



## Le chemin des seigneurs

Progressez sur le passage métallique. Deux herbes vertes se trouvent au bout du chemin. Revenez sur vos pas pour inspecter la Jeep et récupérer des balles pour le pistolet. Il vous faut pousser la caisse pour créer un passage au-dessus des flammes. Grimpez sur les caisses pour atteindre le grand escalier métallique [12]. Éliminez les zombies qui vous attendent au niveau du dessus et continuez sur la gauche. Montez les marches pour prendre la grande porte de métal. Trois chiens vous agressent dans ce nouvel endroit. Dégommez-les et continuez à progresser. Prenez à gauche en direction des colonnes cassées pour récupérer un médaillon du sol [13]. Grimpez les escaliers face à



vous. Une herbe verte se trouve à proximité, notez sa position si vous n'avez plus de place dans votre inventaire. Passez la double porte du palace.



## Le palace

Une fois dans le palace, montez les marches sur votre droite pour atteindre une porte au premier étage. Montez de nouveau les marches de droite. Vous accédez à une salle de sauvegarde et du coffre. C'est le moment de faire le tri dans votre inventaire et de sauvegarder votre progression. Récupérez le journal de la secrétaire sur la table basse, prenez le ruban près de la machine à écrire et les munitions près du bureau. Dans le petit couloir qui mène à la porte aux deux revolvers en or, poussez la petite étagère pour obtenir la carte d'identité [14]. Retenez le numéro d'identification NTC0394.

Redescendez les deux escaliers pour arriver dans le hall du palace. Récupérez les munitions pour le gun sur la table et entrez le code dans l'ordinateur du bureau. La porte du fond à gauche de la pièce est ouverte. Il ne faut pas y entrer pour le moment. Prenez la porte bleue et entrez dans la salle de bain. Utilisez le briquet pour éloigner les chauves-souris. Récupérez le spray de soin, des munitions dans un des débris ■ prenez l'attaché-case



du fond de la pièce [15]. Il est judicieux de placer cet objet dans le coffre le plus proche en attendant de pouvoir l'ouvrir. Il faut maintenant passer par la porte ouverte grâce au code de l'ordinateur. Dégommez les trois zombies qui vous attendent. Récupérez les munitions cachées dans la petite alcôve près de la porte. Une herbe rouge est disponible sur le banc au milieu du couloir.





## Le maître des lieux

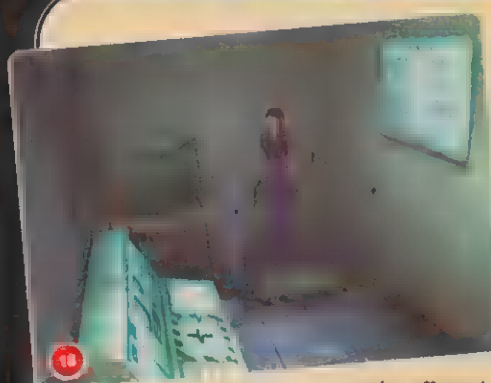
Il faut passer par la porte au fond du couloir. Dans cette pièce d'exposition, prenez les munitions

pour le pistolet sur la table basse. Pressez le

bouton qui clignote. Après la petite séquence vidéo, un passage secret se découvre. Dans celui-ci, récoltez la roue sur le sol.

Ne prenez pas les revolvers pour le moment [16]. Faites le chemin inverse pour prendre la porte principale afin de sortir du manoir. A ce moment, le cri de Steve se fait entendre. Revenez dans la salle du passage secret. Pour libérer Steve de sa prison, vous devez entrer les symboles C et E dans l'ordinateur. Une fois votre ami libéré, revenez dans le hall principal du palace.

Alfred Ashford vous attend, l'arme au poing. Cet aristocrate ne fait pas dans la dentelle ! Passez par la salle de sauvegarde pour faire le tri dans vos acquisitions. Il faut garder la roue avec vous. Sortez ensuite du palace et prenez sur la droite. Descendez les escaliers. Dans ce passage au bord de l'eau, vous récoltez des flèches sur le baril du fond. Passez sous l'escalier pour récolter, dans une alcôve, des munitions pour le gun et la carte du niveau [17]. Revenez vers les barils et approchez-vous du panneau. Utilisez la roue pour déclencher l'arrivée du sous-marin.



## Le sous-marin

Entrez dans le sous-marin et récupérez le side pack pour augmenter la capacité de votre inventaire. Déclenchez l'interrupteur. Une fois le

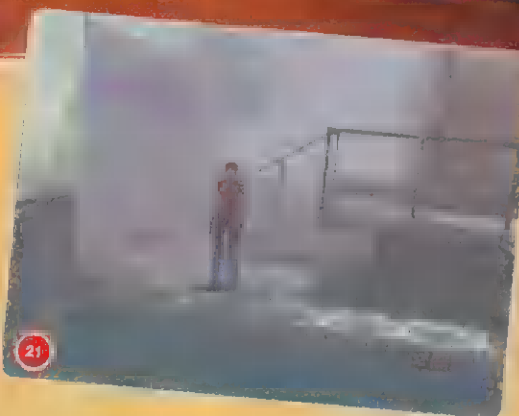
trajet effectué, descendez l'escalier à la

sortie du sous-marin. Passez par la porte du bout du couloir. Trois zombies vous attendent dans ce bureau. Récupérez les munitions pour le gun et les rubans de sauvegarde derrière le bureau. Prenez la grande porte en métal. Traversez le pont jusqu'à la prochaine porte. Dans la pièce suivante, dirigez-vous vers le coin droit du fond pour prendre l'ascenseur [18]. Utilisez le panneau pour placer la pince de façon à soulever la caisse qui empêche l'accès à l'interrupteur. Descendez par l'ascenseur et déclenchez l'interrupteur. La plate-forme s'élève et des zombies vous attaquent. Une fois les zombies dégomés, montez sur la plate-forme pour récupérer des flèches et la carte d'accès. Il vous faut revenir dans le premier bureau et entrer par la porte située près de l'aquarium. Effrayez les chauves-souris grâce à votre briquet. Dirigez-vous vers l'ordinateur et déclenchez-le. Il vous faut placer le médaillon récupéré devant le palace sur le panneau de la plate-forme maintenant accessible [19]. Revenez au sous-marin et émergez à la surface. Rendez-vous dans le palace pour sauvegarder. Retournez au sommet du grand escalier en fer. Prenez à droite la porte en métal.



## L'antre du ver

Dans ce nouvel endroit, une cinématique se déclenche et vous présente un ver géant qui vous agresse [20]. Courez vers la double porte en fer et entrez dans le bâtiment. Prenez immédiatement à droite et montez les escaliers. Prenez à gauche et passez par la porte au bout du couloir. Récupérez l'arbalète et le mémo sur la table. Chargez votre arbalète pour un gain de place. En inspectant la pièce, une cinématique se déclenche. Un laborantin se fait déchiqeter dans la pièce voisine. En sortant,



une autre cinématique démarre. Revenez le plus vite possible à l'escalier et descendez. Dans le hall principal, prenez l'herbe rouge sur la banquette et les flèches près du téléphone. Dirigez-vous vers la porte du bout du hall et entrez. Vous êtes dans un vestiaire. Dégommez tous les zombies de la pièce. Ouvrez la porte du fond. Vous êtes dans une salle d'eau [21]. Des zombies vous attendent. Une fois la place libérée, descendez dans le bassin. Tournez la grande valve rouge au niveau du bassin. Récupérez la clé près de la tête du lion. Retournez dans le hall principal. Prenez la porte opposée au téléphone ; trois zombies vous attendent. Dirigez-vous vers le

panneau de contrôle de la photocopieuse et appuyez sur l'interrupteur. Récupérez la carte du niveau à côté de la machine. Repérez bien la position des herbes vertes près du zombie près de la porte. Faites un mélange avec l'herbe rouge. Récupérez les flèches sur le bureau et passez dans la pièce suivante. Utilisez la petite clé de la salle d'eau sur le coffre du fond. Vous récupérez des explosifs à mêler aux flèches [22]. Revenez dans le hall principal et déclenchez l'ouverture de la porte du fond, à droite de l'endroit où est votre carte. Vous avez accès à un nouveau lieu. Au bout du chemin, vous accédez à une cour.





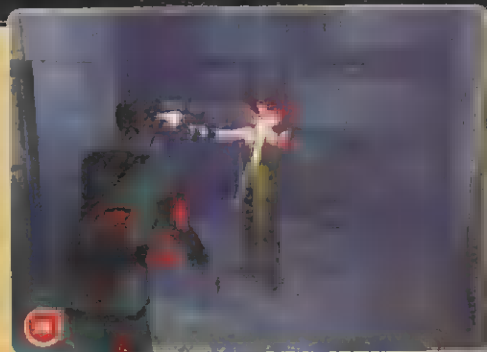
# RESIDENT EVIL CODE : VERONICA



## La cour

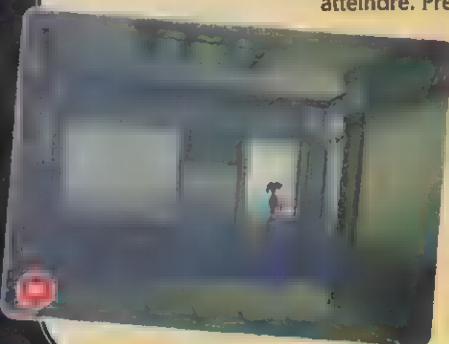
Dans cette petite cour, Alfred vous tire dessus. Évitez les tirs et montez les escaliers. Alfred s'enfuit. Prenez à droite et entrez dans un couloir poussiéreux. Dirigez-vous vers le distributeur automatique et récupérez les munitions pour ■ gun, puis passez la porte grise. Vous êtes dans une salle de sauvegarde [23]. Récupérez les herbes vertes de la pièce. Prenez le médicament hémostatique sur la banquette, gardez-le dans le coffre. Prenez le ruban de sauvegarde et sauvez votre progression sur la machine. Sortez de la pièce. Au moment où vous êtes entré par la porte marron de droite, une cinématique s'enclenche. Une fois dans ce nouvel endroit, prenez à votre gauche et récupérez les deux uzis sur le sol. Équipez-vous de flèches explosives. Reprenez votre route vers les escaliers. Un monstre gluant vous attaque. Une fois la bête détruite, descendez. Une porte s'ouvre.

En bas de l'escalier, une cinématique débute. Un monstre vous attaque de nouveau. Steve vient à votre secours. La plate-forme descend et vous incarnez Steve. Passez dans la pièce suivante, quatre zombies vous attendent. Les uzis font des merveilles sur ces créatures [24]. Prenez la porte grise. Éliminez les zombies dans cette petite salle. Il n'est pas possible de faire grand-chose dans cette dernière. Revenez dans la salle précédente et prenez la vieille porte en métal du mur droit. Dégomez les zombies dans cette salle et montez les escaliers du bout de la pièce. Passez la porte. Progressez dans le couloir et une cinématique se déclenche. Claire rejoint Steve et tous deux montent dans l'ascenseur.



## Claire aux nerfs d'acier

Vous incarnez de nouveau Claire à la sortie de l'ascenseur. Vous possédez les deux lugers en or. Prenez la porte marron. Vous êtes à l'étage supérieur d'un grand garage. En rejoignant Steve, votre poids fait écrouler le sol. Une cinématique s'enclenche. Steve est obligé de tuer son père transformé en zombie. Une fois la séquence terminée, inspectez le garage. Récupérez les munitions sur le baril, perchées près de la grande porte [25]. Il faut grimper sur un baril pour les atteindre. Prenez la porte en bois près de la



Jeep. Récupérez les munitions pour le pistolet ■ éliminez les zombies de la place. Avancez tout droit pour prendre la porte en métal face à vous. Dans cette nouvelle pièce, récupérez le ruban de sauvegarde près de ■ machine à écrire et le bouclier bleu sur le mur. Revenez dans le garage où

vous avez laissé Steve. Sortez par la grande double porte. Débarrassez-vous des chiens zombies et déclenchez l'ouverture de la petite porte en métal. Vous êtes de nouveau dans l'antre du ver géant. Prenez la double porte sur votre droite. Dans ce couloir, utilisez votre carte sur la seconde porte sur la droite [26]. Passez les couloirs et vous atteignez de nouveau la cour. Tuez les chiens. Montez les escaliers et placez le bouclier bleu sur le réceptacle. Vous récupérez une nouvelle carte magnétique. Redescendez dans la cour. Prenez l'ouverture dans la grille. Descendez par l'échelle. Utilisez votre nouvelle carte pour ouvrir la grille du bout du couloir. Descendez dans la pièce du tuyau qui fuit, prenez à droite et montez les escaliers. Utilisez de nouveau votre carte magnétique pour ouvrir la grande grille à gauche. Vous récupérez le lance-roquettes. Passez par la porte du fond. Deux monstres aux grands bras vous attendent. Dégomez-les avec le lance-roquettes. Récupérez les flèches dans la pièce. Revenez ensuite dans la salle du tuyau de gaz qui fuit [27]. Traversez la pièce et montez les escaliers du bout. Passez la porte. Récupérez les balles dans la bouche de la gargouille du mur et dirigez-vous vers l'ascenseur du bout du chemin.



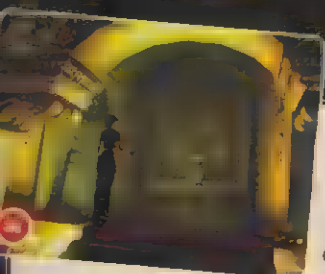
## Vidéo angoissante

Montez au niveau 2F. Dirigez-vous vers la porte automatique fermée et utilisez votre carte magnétique pour l'ouvrir. Des zombies sont sur le sol. Montez les marches à droite. Récupérez les grenades près de la chaise. Le panneau sur la droite vous apporte des informations sur les albinoids. Redescendez les quelques marches et récupérez le médaillon sur le terminal de



l'ordinateur du bout de la pièce. Activez ■ caméra de surveillance. Focalisez sur ■ peinture au bout de la pièce et zoomez sur le numéro en bas à gauche de la toile [28]. Gardez en mémoire le numéro 1126. Récupérez les deux herbes vertes près de l'ordinateur et revenez à l'ascenseur. Il faut retourner au garage en 1F ■ prendre la porte qui mène à l'antre du ver. Prenez la double porte. Utilisez votre carte magnétique pour déclencher l'ouverture de la porte située immédiatement à droite. Montez les escaliers. Passez dans la pièce suivante. Entrez le code 1126 dans la porte bloquée du bout de la pièce. Dans





## Enigma

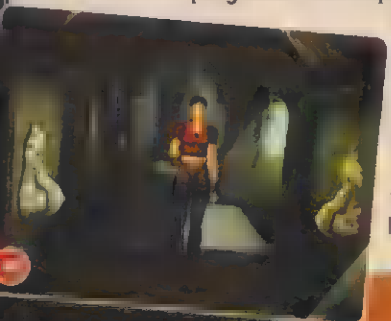
Une fois la porte en or du couloir ouverte, vous êtes

dans une grande galerie. Six tableaux sont exposés et un septième est installé en haut des marches. Déclenchez les tableaux dans cet ordre : le premier est le tableau de lady Ashford à gauche de l'escalier, le second est le tableau de Stanley Ashford avec les deux bébés. Le troisième est le tableau de Thomas Ashford à la droite des escaliers. Le quatrième est le tableau d'Arthur Asford à gauche du tableau de Stanley Ashford. Le cinquième est celui de Edward Ashford à gauche de Thomas Ashford. Le sixième est celui de Alexander Ashford à droite de Lady Ashford. Déclenchez ensuite le tableau ■ Alfred Ashford en haut des marches. Vous récupérez un vase. Utilisez l'option de votre inventaire qui permet d'observer les objets et récupérez la fourmi à l'intérieur du vase [31]. Sortez de la pièce pour revenir dans le hall principal du palace. Montez les marches jusqu'à la salle de soin. Faites une sauvegarde et refaites-vous une santé si le besoin s'en fait sentir. Placez les deux lugers en or sur la porte au bout du petit couloir. Passez la porte. Vous êtes dans un grand bureau. Récupérez les balles sur la table. Le mémo près de l'ordinateur vous indique la marche à suivre. Il faut entrer dans l'ordinateur le code 1971. Une cinématique bien flippante vous aura, au préalable, permis de voir les jumeaux Ashford en action. Un passage secret s'ouvre dans la pièce. Au moment de sortir, ne prêtez pas attention au monstre qui fait éruption dans la pièce et

progresser dans le passage

découvert.

Traversez le pont et récupérez les herbes vertes si vous avez de la place [32].



## La maison maléfique

Au bout du chemin, vous arrivez dans la cour du manoir. Deux monstres vous attendent de pied ferme. Utilisez vos flèches explosives si vous en possédez encore. Montez les marches et entrez dans le manoir. Utilisez votre briquet pour effrayer les chauves-souris à l'intérieur. Passez à gauche de l'escalier et entrez dans la pièce. Récupérez les cartouches dans le coin de celle-ci et affrontez le monstre. Allumez la cheminée avec votre briquet. Récupérez les rubans près de la cheminée. Sortez de la pièce et montez les marches de l'escalier. Récupérez les balles et le spray de soin sur la petite table du sommet. Prenez la porte du bout. Une cinématique se déclenche à l'approche des chambres des jumeaux Ashford [33]. Récupérez les cartouches sur la table près de la porte et l'herbe verte du couloir à droite. Passez la porte à droite de l'entrée. Activez la boîte à musique. Le lit disparaît et vous récupérez une clé. Redescendez les escaliers. Sortez du manoir et revenez vers le

palace. Évitez les monstres si vous n'avez pas assez de munitions. De retour dans le palace, sauvegardez dans la salle du coffre. Sortez de la pièce



pour atteindre les escaliers du hall principal. Utilisez la clé trouvée pour ouvrir la porte à l'opposé du passage élevé dans le hall. Vous êtes dans une salle de jeu [34]. Beaucoup de bonus vous y attendent. Récupérez les deux herbes vertes sur le comptoir, les cartouches pour le gun et les explosifs pour les flèches sur ■ table verte.

Revenez dans votre salle de soin pour faire le ménage dans vos acquisitions. Prenez le médicament hémostatique avant de repartir. Redescendez les escaliers du palace. Prenez de nouveau la porte marron au fond à gauche du hall. Ouvrez la porte immédiatement sur votre gauche en ayant au préalable chargé vos flèches explosives [35]. Dégommez les deux monstres, récupérez le journal sur le bureau, les munitions sur la chaise et le bouclier de l'aigle sur le sol. Quittez la pièce et le palace. Il faut faire le chemin inverse pour se rendre dans la prison du début du jeu.



## La prison

Au moment d'entrer dans la

prison, Rodrigo vous

échange votre briquet et le médicament contre le lock-pick. Vous devez traverser de nouveau le cimetière et vous rendre au niveau de la guillotine. Dégommez les zombies du chemin. Il faut utiliser le bouclier de l'aigle sur la porte du fond [36]. Éliminez les deux zombies qui vous attaquent et avancez jusqu'à la prochaine porte. Dans ce nouvel endroit, visez les barils pour exploser les ennemis. Tournez à gauche et récupérez l'herbe verte près du baril. Revenez dans le passage principal et avancez tout droit.



Prenez la porte. Récupérez les munitions près du baril, escaladez les caisses. Il y a un coffre derrière celles-ci. Déplacez la caisse devant la porte pour entrer. Vous êtes dans la zone du scanner. Récupérez tous les items que vous avez laissés dans le détecteur de métal. Utilisez le coffre pour équilibrer votre inventaire. N'oubliez pas l'extincteur si vous l'avez laissé. Revenez dans ■ couloir où vous avez dégommé les zombies avec les barils [37]. Prenez la porte en bois. Vous êtes dans une infirmerie. Ramassez les cartouches sur la table et le spray de soin dans l'armoire en verre. Dirigez-vous vers ■ petite pièce et récupérez le livre rouge.

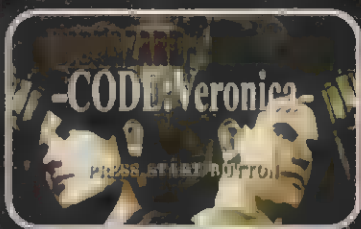


ce labo, récupérez les grenades sur le bureau et le tableau sur le mur. Des monstres débarquent de partout ; sortez rapidement de la pièce et passez dans le couloir pour descendre les escaliers. Ressortez du bâtiment par la porte qui mène à l'antre du ver. Prenez la porte du fond pour atteindre la zone du tank. Prenez la double porte. Il vous faut maintenant atteindre la salle de la peinture, là même où vous avez obtenu le premier bouclier bleu. Dégommez les zombies en chemin. Placez la toile sur l'espace vide du mur de droite. Une pièce secrète se révèle [29]. Récupérez la clé sur la maquette du bâtiment.

Retenez le numéro 12.8 inscrit sur le pupitre. Sur le chemin qui mène au palace, vous êtes attaqué par deux monstres rapides. Une fois les ennemis éliminés, montez les petites marches et accédez au palace. Des zombies vous attendent dans le hall. Prenez la porte marron du fond gauche. Utilisez votre clé en or pour ouvrir la porte en or du bout du couloir [30].







## Mauvais docteur

Prenez la porte du fond de la salle. Détruisez les deux zombies. Récupérez l'herbe rouge dans le coin de la pièce. Dégommez les deux autres zombies et progressez dans la pièce. Récupérez les munitions près du lit de torture, ainsi que l'attaché-case. Utilisez l'option de votre inventaire et votre lock-pick pour ouvrir cette valise. Vous obtenez des parties supplémentaires pour votre gun. Revenez au niveau de l'infirmerie. Un docteur fou est apparu dans cette pièce. Détruisez vos opposants et récupérez un œil sur le corps du docteur [38]. Placez-le sur la tête du corps exposé dans le petit bureau adjacent. Un passage secret se découvre. Descendez les escaliers. Progressez dans le couloir en évitant les chauves-souris. Récupérez l'herbe verte dans le coin. Passez la porte en bois du bout du couloir. Vous êtes dans une nouvelle salle de torture. Éliminez les trois zombies. Récupérez les flèches et les cartouches. Prenez la porte à côté du portrait et descendez les escaliers. Dans la pièce du bas, quatre statues vous attendent. Prenez l'épée coincée dans la statue près du mur. Un gaz fait son apparition. Tournez la statue centrale autour de son axe pour arrêter le gaz. Une fois la zone sécurisée, placez l'épée dans le sarcophage en métal qui est apparu. Un zombie vous attaque [39]. Tuez ce monstre et vous récupérez une partition pour un piano automatique. Il vous faut revenir dans le palace.

## Les reines fourmis

Une fois dans le palace, montez les marches pour atteindre la salle de jeu sur la gauche. Placez la partition dans le piano et vous obtenez une fourmi bleue [40]. Revenez dans la salle de sauvegarde de l'autre côté des escaliers. Ouvrez le premier attaché-case avec votre lock-pick. Vous obtenez des explosifs pour vos flèches. Prenez vos deux fourmis avant de quitter les lieux en passant la porte des pistolets en or. Il faut revenir dans le manoir des jumeaux diaboliques. Traversez le pont en prenant soin d'éliminer les zombies qui vous attaquent. Des monstres vous attendent à l'entrée du manoir. Évitez-les et entrez dans la grande demeure. Détruisez les zombies et montez les escaliers. Dégommez les zombies des étages et entrez, tout en haut dans la chambre d'Alexia, au bout du chemin de droite. Placez la fourmi reine sur le dessus du coffre à musique. Prenez le disque apparu. Dirigez-vous vers la chambre d'Alfred, au bout du couloir de gauche. Placez la fourmi bleue sur la boîte à musique et le disque à l'intérieur [41]. La musique commence et une échelle apparaît à la place du lit. Montez à l'étage supérieur en utilisant l'échelle. Vous êtes dans un carrousel. Descendez du manège et inspectez les murs de la pièce. Récupérez une herbe verte. Prenez la libellule sur la chaise. Inspectez ce nouvel objet avec l'option de votre inventaire et enlevez-lui les ailes. Placez ensuite la libellule devenue clé dans la bouche de la fourmi au mur. Remontez sur le

manège et une échelle vous conduit à présent au niveau supérieur. Montez. Vous êtes dans une salle de sauvegarde. Prenez les cartouches près du bureau et le ruban de sauvegarde. Récupérez le journal sur l'escabeau cassé et utilisez la caisse pour atteindre une lettre et un médaillon bleu [42]. Revenez ensuite dans la chambre d'Alfred. Une cinématique met en scène Steve et Alexia. Vous traversez un passage secret. Récupérez la perruque blonde sur la boîte à musique et une autre cinématique commence.

## Le bon chemin

Il vous faut revenir de toute urgence dans le palace. Sauvez dans la salle du coffre et récupérez les deux médaillons dans votre inventaire. Rendez-vous au

sous-marin. Une cinématique s'enclenche sur le chemin. Devant le palace, prenez le chemin de droite pour rejoindre le sous-marin. Utilisez-le pour atteindre le bureau de l'aquarium. Des zombies vous barrent le chemin. Dégommez les monstres et prenez la porte à côté de l'aquarium. Dirigez-vous vers la console qui

contient déjà un médaillon et placez les deux autres à ses côtés. Utilisez la plate-forme pour rejoindre l'avion [43]. Une cinématique s'enclenche, l'avion ne peut décoller sans l'intervention de Claire. Le cockpit est une salle de sauvegarde. Prenez le ruban de sauvegarde près de la machine. Récupérez la poignée dans le cockpit et sortez de l'avion. Revenez dans le bureau de l'aquarium. Passez derrière et ouvrez la porte en fer. Traversez le pont et prenez la porte. Utilisez l'ascenseur pour monter à l'étage. Passez la porte du bout du chemin. Utilisez la poignée sur la console. Traversez le pont face à vous et entrez. Prenez à droite et ouvrez

l'armoire. Vous obtenez un spray de soin. Récupérez la clé K-402 au milieu des corps inertes. Traversez de nouveau le pont et passez la porte [44].



# VERONICA ★ RESIDENT EVIL CODE : VERONICA



## La fuite

Descendez à l'aide de l'ascenseur et prenez la porte K-402 immédiatement sur votre droite. Vous êtes dans une salle de coffre et de sauvegarde. Récupérez les grenades, les munitions et les deux herbes

vertes. Sauvegardez. Poussez la caisse de droite qui bloque l'ascenseur. Un compte à rebours démarre ; une cinématique débute. Une fois la course de l'ascenseur terminée, vous êtes dans l'antre du ver. Prenez la direction du palace. Sur le chemin, vous croisez le tyran. Gardez votre distance et cartonnez-le avec des grenades. Il finit par s'écrouler [45]. Montez les marches vers le palace et reprenez le sous-marin pour atteindre l'avion. Prenez la plate-forme et rejoignez Steve. Une cinématique démarre. L'avion décolle mais le tyran est à bord.

Vous devez combattre ce monstre dans la soute. Sauvez avant le combat. Dirigez-vous vers la soute où le tyran vous attend. le panneau à côté de la porte d'entrée permet de balancer une caisse en pleine face du monstre. Il vous faut éviter ses attaques et lui tirer dessus en attendant de pouvoir réutiliser le panneau près de la porte. Les grenades et les flèches explosives sont efficaces contre lui. Courez pour vous mettre en bonne position de tir. Lorsque la créature saigne outrageusement, utilisez le panneau pour provoquer sa chute dans le vide. Au bout de quelques caisses, le tyran ne tient plus et est projeté hors de l'avion [46]. Une cinématique démarre. C'est la fin du disque 1.



## Antarctique

Après le crash de l'avion, Claire se retrouve de nouveau seule. Suivez le chemin vers la droite ■ descendez l'échelle. Suivez le chemin vers la droite jusqu'à l'escalier.

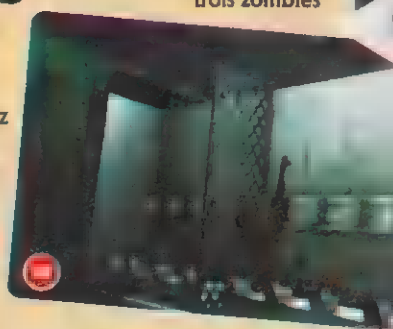
Prenez la porte à côté. Allez au bout de la pièce et récupérez les munitions pour le gun et le spray de soin. Récupérez les flèches explosives. Les zombies vous attaquent. Dégomez tous les monstres [47]. Récupérez les munitions et le dossier bleu sur le bureau du fond de la pièce. Prenez également ■ carte du niveau sur le mur. Près d'un des lits, vous récupérez un ruban de sauvegarde. Sortez de la pièce et descendez

les escaliers. Traversez le couloir pour atteindre la pièce du fond. C'est une salle de sauvegarde et de coffre. Prenez le mémo d'Alexander, ■ ruban de sauvegarde, les flèches sur la table et l'herbe verte près du mur. Dirigez-vous vers le fond de la pièce, derrière le bureau. Poussez l'étagère pour révéler un passage secret. Un rat vous fait face [48]. Récupérez la lettre de Butler le long du mur. Quittez la pièce. Prenez



garde aux papillons géants, évitez-les pour qu'ils ne pondent pas sur vous. Les herbes bleues peuvent vous servir d'antidote contre le poison. Passez par la double porte face aux herbes bleues. Dans ce nouvel endroit, trois zombies

vous attendent. Libérez le chemin et entrez dans la porte intitulée « weapon », c'est l'armurerie. Tuez les deux zombies à l'intérieur. Prenez à gauche et récupérez une clé. Tuez de nouveaux zombies à mesure que vous progressez dans la pièce. Un zombie est allongé près d'une armoire. Prenez le détonateur et placez-le dans le réceptacle de l'armoire. Sur le chemin de la sortie, récupérez le fusil d'assaut dans les armoires vertes [49].



## Au cœur de l'action

Revenez dans la grande pièce et entrez par la porte intitulée « B.O.W ». Détruisez les deux araignées de la place. Allez au bout de la pièce et récupérez l'étiquette « B.O.W » de la boîte, les flèches, les munitions, une herbe bleue et une verte. Revenez dans la grande salle principale et posez l'étiquette sur la caisse du tapis roulant. Dirigez-vous vers la seule porte restée fermée en haut des petites

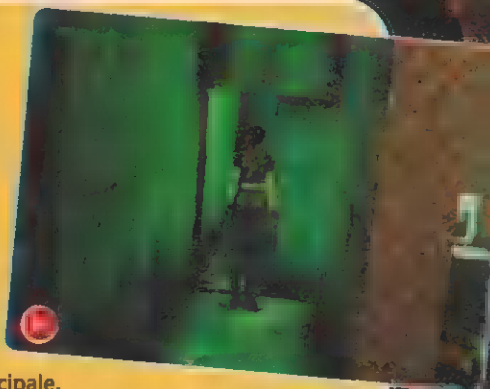
marches. Utilisez votre clé pour ouvrir cette porte. Prenez à droite et escaladez deux marches et un petit escalier. Examinez la valve, vous reviendrez prochainement dans cet endroit. Prenez l'autre porte de cet endroit gelé. Tuez les

deux zombies qui vous font face. Déclenchez le bouton bleu qui clignote sous une plate-forme en métal, en ayant pris soin de tuer le chien [50]. Revenez vers la porte d'entrée et dégommez le dernier chien caché dans l'alcôve. Appuyez sur l'autre interrupteur bleu. La lumière est revenue dans l'ensemble du bâtiment. Récupérez les bonus de la place une fois la lumière revenue.

Retournez dans la grande salle principale.

Placez-vous au niveau des caisses sur le tapis déroulant. Pressez le bouton bleu. Utilisez le levier sur le mur voisin pour envoyer la caisse sur le tapis. Rendez-vous dans la salle « B.O.W », et récupérez le masque à gaz maintenant accessible. Il vous faut revenir dans la salle du coffre. Dans le passage découvert au fond du bureau, déclenchez l'interrupteur du mur [51]. Un passage secret apparaît.

Une petite cinématique s'enclenche. Récupérez le pot et inspectez le fond de cet objet avec votre inventaire. Vous obtenez une clé bleue.







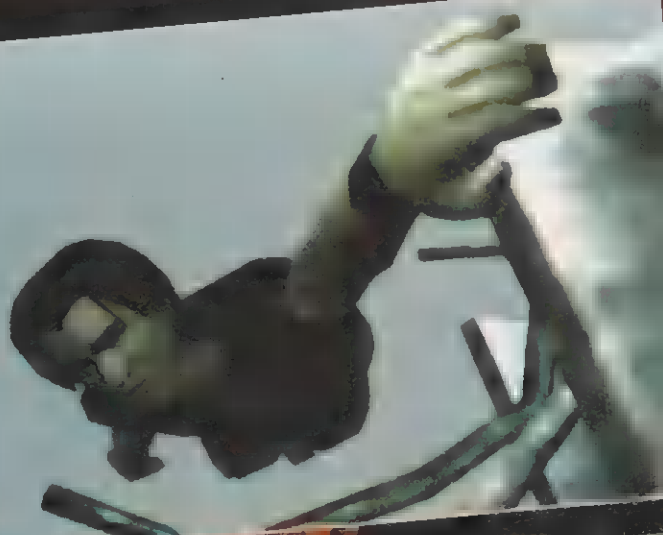
## L'étage gelé

Sortez de la salle du coffre ■ prenez les escaliers face à vous. Continuez sur le chemin jusqu'à la double porte près de l'échelle et entrez. Longez la route de droite et utilisez la clé bleue sur la porte. Traversez l'endroit jusqu'à la prochaine porte. Dans ce nouvel endroit, vous récupérez la valve. Revenez sur vos pas. Une cinématique s'enclenche. Ressortez de la pièce pour revenir sur le passage suspendu [52]. Au niveau de la double porte, passez à gauche jusqu'à la porte. Dans cette nouvelle pièce, ignorez le zombie dans ■ cage. Récupérez les herbes bleue et verte, les munitions pour le gun et le ruban de sauvegarde. Placez la valve dans la machine principale et déclenchez-la ; mais auparavant, il faut l'avoir essayé sur le tuyau qui se trouve à l'étage inférieur : elle est modifiée. Il faut redescendre au niveau de la salle de sauvegarde. Passez par la grande salle du tapis déroulant et revenez dans la salle en haut des petites marches. Tuez les zombies et utilisez ■ valve sur le tuyau de gaz.



## Alfred le fou

Alfred n'est pas content de votre action, il tente de vous tuer avec un fusil à lunette. Steve intervient et lui tire dessus. Vous devez revenir dans la salle de sauvegarde et faire le plein de vies et de munitions. Laissez-en quelques-unes pour Chris. Revenez dans la salle gelée et récupérez le fusil à lunette, rejoignez Steve pour vous enfuir. Une cinématique s'engage. La fuite ne se passe pas comme prévu. Steve et Claire se retrouvent au niveau d'une piste d'atterrissage pour hélicoptère. Un combat avec le boss Nosferatu s'engage [53]. Ce monstre n'est pas rapide. Restez à bonne distance, il possède une belle allonge. Utilisez le fusil à lunette pour lui tirer en plein cœur. Si les balles du fusil ne suffisent pas, terminez votre action avec le fusil d'assaut. Le monstre vaincu, une cinématique démarre. Le camion de Steve et Claire est stoppé net dans sa fuite. Chris doit intervenir pour sauver sa sœur.



## Chris Redfield

Une cinématique inaugure le parcours du héros au grand cœur. Lorsque vous incarnez Chris, récupérez l'herbe verte près du trou dans le mur de la grotte. Puis, suivez le chemin jusqu'à la salle de sauvegarde. Récupérez le ruban et les flèches. Laissez le couteau et le ruban dans le coffre. Sortez par la porte et affrontez le ver géant. Restez dans la première partie de la cave pour ajuster quelques flèches sur le ver.

Quand la bête meurt, elle recrache Rodrigo qui vous confie le briquet et meurt. Retournez dans la salle de sauvegarde et trouvez la statue dans le coin. Utilisez votre briquet pour récupérer une paire de pistolets mitrailleur [54]. Prenez-les et revenez à l'endroit où Rodrigo est mort. Ramassez les herbes verte et bleue et traversez la cave jusqu'à l'ascenseur. Appuyez sur le bouton et attendez. Récupérez les flèches et les munitions. Prenez l'ascenseur. Vous êtes dans le garage. Tuez les trois zombies. Passez par la double porte en bois. Appuyez sur le bouton rouge derrière le tank. Un ascenseur apparaît. Prenez les munitions pour le revolver et descendez avec l'ascenseur. Suivez le couloir en prenant note de la position des herbes verte, bleu et des munitions pour le shotgun. Entrez par la porte orange. Vous êtes dans une salle de sauvegarde. Prenez le ruban, l'herbe verte et les munitions sur le bureau. Un pot d'herbe bleue est à votre disposition. Dirigez-vous vers la commode à tiroirs près des herbes bleues. Ouvrez-les dans cet ordre : rouge, vert et bleu. Vous récoltez le pistolet en or. Placez le nouveau gun dans votre coffre. Steve est disponible dans le mode Battle [55].





# VERONICA ★ RESIDENT EVIL CODE : VERONICA

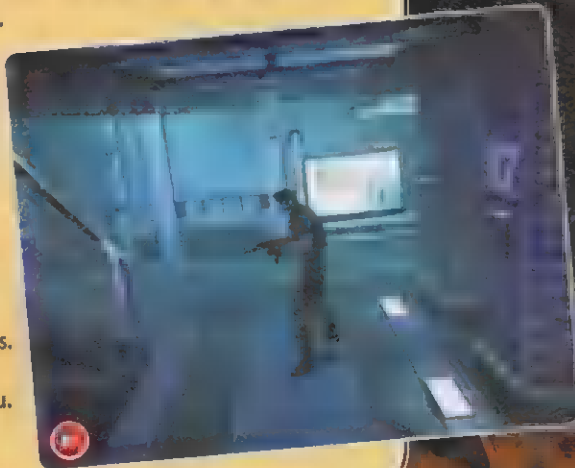
## Le feu de l'action

Sortez de la salle de sauvegarde et prenez à gauche dans le couloir. Récupérez la batterie au bout du couloir. Deux

araignées vous attaquent. Une fois le chemin libéré, prenez l'ascenseur et passez la double porte en bois. Placez la batterie dans le monte-charge du bout du garage. Grimpez sur la plate-forme et déclenchez l'interrupteur. Prenez à gauche et récupérez la clé de la réserve des médicaments et le journal d'Alloy. Passez par la porte en bois. Une cinématique démarre. Chris fait la connaissance d'Alexia. Des créatures sont lâchées à votre poursuite. Sortez par la porte marron du flanc du mur. Vous apercevez un bouclier bleu en contrebas [56]. Prenez la porte de l'autre côté du passage. Tuez les zombies et récupérez

le sac sur la table. Vous augmentez la capacité de votre inventaire. Prenez les flèches sur le sol. Revenez au niveau de l'ascenseur et rendez-vous en BIF. Descendez les escaliers face à la gargouille du couloir et récoltez le ruban et les munitions. Prenez le shotgun du mur.

L'escalier se soulève. Descendez dans le courant d'eau et passez de l'autre côté. Prenez les herbes vertes du chemin. Grimpez sur l'échelle. Vous êtes de retour dans le couloir de la salle de sauvegarde. Faites un passage dans la salle et revenez sur vos pas. Redescendez l'échelle ■ traversez de nouveau l'eau. Passez la porte. Vous êtes dans un laboratoire [57].



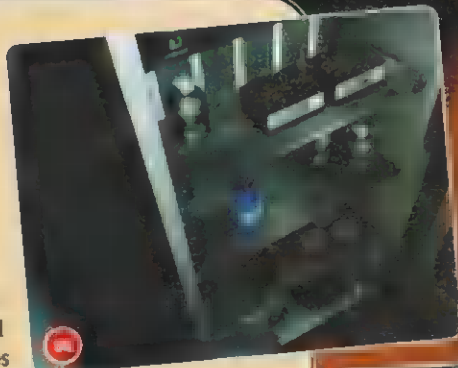
## Le laboratoire

Prenez l'herbe verte au coin et montez à l'étage. Activez le panneau de contrôle pour envoyer une cellule au niveau inférieur. Récupérez les munitions pour le fusil d'assaut, dans le fond de la salle. Passez par la porte près du panneau de contrôle. Ne vous intéressez pas à l'objet sur le sol et prenez l'entrée sur votre gauche. Passez une nouvelle série de portes jusqu'à un labo sombre. Récupérez les munitions pour ■ gun et pour le shotgun. Ouvrez le réfrigérateur des médicaments avec votre clé. Utilisez la température 12.8 sur les médicaments pour obtenir le bon produit. Prenez la potion [58]. Revenez dans la salle précédente et récupérez la poignée de porte. Dégommez les deux hunters envoyés par Wesker. Faites le chemin inverse afin de revenir au niveau de l'escalier amovible. Placez le shotgun sur le panneau. Montez les marches accessibles. Prenez l'ascenseur pour accéder au niveau 2F. Tuez les zombies et passez par la porte marron. Progresser dans le couloir. La caméra de sécurité vous guette ; restez à distance de son rayon d'action. Dirigez-vous vers la porte simple en bois. Passez-la et utilisez la poignée sur la porte à votre gauche [59]. Prenez sur la gauche pour récupérer des munitions et le modèle réduit du tank. Évitez les caméras sur le chemin du retour vers l'ascenseur. Rendez-vous en IF. Avancez dans le

couloir, évitez ■ caméra de sécurité et entrez par la porte du fond. Vous êtes dans ■ salle de la maquette. Posez le tank sur l'emplacement prévu. Récupérez ■ note et la clé. Faites le chemin inverse pour atteindre l'ascenseur. Rendez-vous en BIF. Descendez les escaliers

■ récupérez le shotgun du panneau.

Passez la porte et montez au deuxième étage du labo.



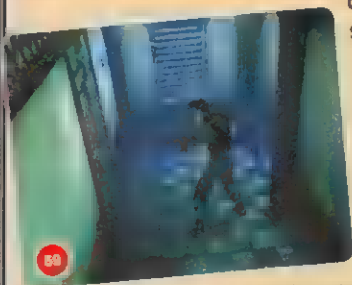
## Wesker, ami de toujours

Une cinématique se déclenche. Chris rencontre Wesker. Dégommez la créature qui vous fait face et passez la porte du fond. Rendez-vous dans la salle où vous avez rencontré les deux premiers hunters. Utilisez la clé sur le panneau du monte-charge. Poussez les caisses et grimpez de manière à accéder aux flèches explosives en haut des caisses. Une fois la course du monte-charge terminée, passez par la porte marron. Dégommez les deux zombies, récoltez les munitions pour le shotgun

dans la première pièce et les roquettes dans l'armoire de la seconde. Traversez le trou dans le mur et passez par la porte en bois. Sortez et prenez à gauche. Détruisez les zombies sur le chemin. Passez dans l'ouverture du grillage et descendez l'échelle. Activez l'interrupteur situé près de l'échelle. Un ventilateur se met en marche [60]. Dégommez les trois zombies de votre chemin. Montez les quelques marches près du tuyau coudé et passez la porte.

Dégommez le hunter de la pièce et récupérez les roquettes. Prenez la porte face à vous. Traversez la salle jusqu'au bout, récupérez des munitions pour le gun. Prenez la potion sur l'étagère et combinez-la avec la première potion découverte. Le bureau vous permet d'augmenter les capacités de votre pistolet. Revenez sur vos pas et sortez au niveau de la porte qui mène à l'antre du ver. Dégommez deux hunters qui vous attendent à cet endroit. Prenez le monte-charge déjà utilisé par Claire à la fin du CD I [61]. Dans cette salle de sauvegarde, faites le plein de munitions et de vies. Sauvegardez. Passez la porte en métal et dégommez le hunter dans cette salle.

Prenez l'ascenseur à votre gauche. Montez à l'étage et passez la porte du bout du chemin. Traversez le pont et ouvrez la porte au bout. Dans cette pièce, utilisez la jauge à huile sur la gauche. Pressez le bouton 3 quatre fois, le bouton 10 une fois, le bouton 3 une fois et le bouton 5 une fois. La puissance est restaurée [62]. Au moment de partir, trois zombies vous agressent. Des munitions pour le shot sont disponibles si vous détruisez ces monstres. Sortez et traversez le pont. Utilisez la commande de l'autre côté pour abaisser le pont.

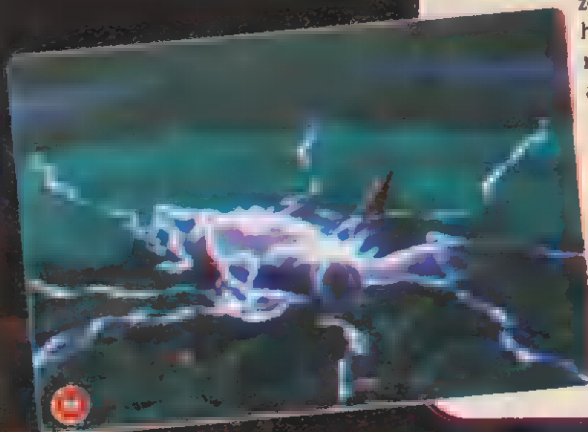






## Le temps est compté

Prenez la porte ■ descendez avec l'ascenseur. Sortez par la porte du côté droit de la pièce. Traversez le pont en tuant les deux hunters. Passez la porte et vous êtes dans le bureau du grand aquarium. Dégommez les zombies et sortez par ■ porte près de l'aquarium. Tuez le hunter, déclenchez l'interrupteur ■ récupérez les trois médallions de la console. Faites le chemin inverse pour atteindre l'antre du ver grâce au monte-charge de la porte K-402 [63]. Deux hunters vous attendent à l'arrivée. Dégommez ces monstres et passez la porte du bâtiment. Prenez la dernière à droite. Vous accédez à la cour au bout du couloir. Descendez l'échelle et traversez la salle du tuyau coudé. Prenez la porte de gauche pour atteindre l'ascenseur. Rendez-vous en 1F. Sortez de l'ascenseur et passez à droite. Prenez la porte du bout. Vous êtes dans la salle des portraits et de la maquette. Placez les trois médallions dans le réceptacle traversé par un courant électrique. Descendez le levier. Un passage secret est découvert. Prenez les munitions pour le shotgun, l'herbe verte ■ descendez par l'échelle. Deux araignées vous attendent en bas. Dégommez-les et récupérez les roquettes et l'herbe verte. Suivez le chemin jusqu'à la prochaine échelle. Descendez. Notez la position des deux herbes vertes et de ■ bleue. Vous arrivez dans la zone de l'albinoid [64].



## Chris à la neige

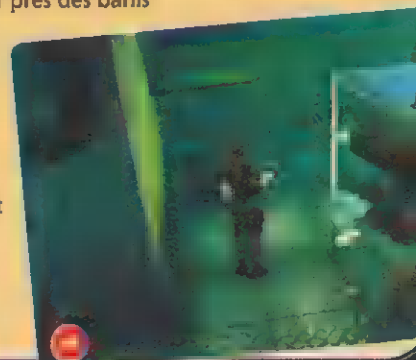
Traversez le chemin jusqu'à la double porte grise. Entrez et shootez les tentacules qui barrent votre chemin. Notez les débris de l'avion. Descendez l'échelle et les escaliers pour vous rendre dans la salle de sauvegarde après le couloir aux papillons. Utilisez le pass sur la commode [66]. Récupérez le cube, un ruban de sauvegarde et le journal d'Alfred. Sauvegardez et prenez



l'extincteur dans votre inventaire. Revenez sur vos pas et remontez les marches. Prenez les roquettes dans la salle près de l'escalier. Prenez la double porte située près de l'échelle. Partez vers la gauche de Chris. Empruntez la porte du bout du chemin. Sur cette nouvelle patinoire, vous récupérez la valve malgré les attaques de zombies. Revenez sur vos pas pour prendre cette fois-ci le passage de droite après la double porte. Vous êtes dans la pièce de la cage. Trois zombies vous attendent. Faites le ménage et récupérez l'attaché-case et les munitions pour le shotgun. Revenez dans la salle de sauvegarde pour faire le tri dans vos acquisitions. Retournez dans la salle de la double porte, mais cette fois-ci, descendez sur la glace et montez sur le chemin brisé pour accéder à la première porte à droite [67]. Une araignée se déplace sous la glace. Dégommez le hunter du couloir. Prenez la double porte. Déclenchez le bouton bleu en face de l'entrée pour relever un container d'extincteur. Utilisez votre extincteur à côté pour

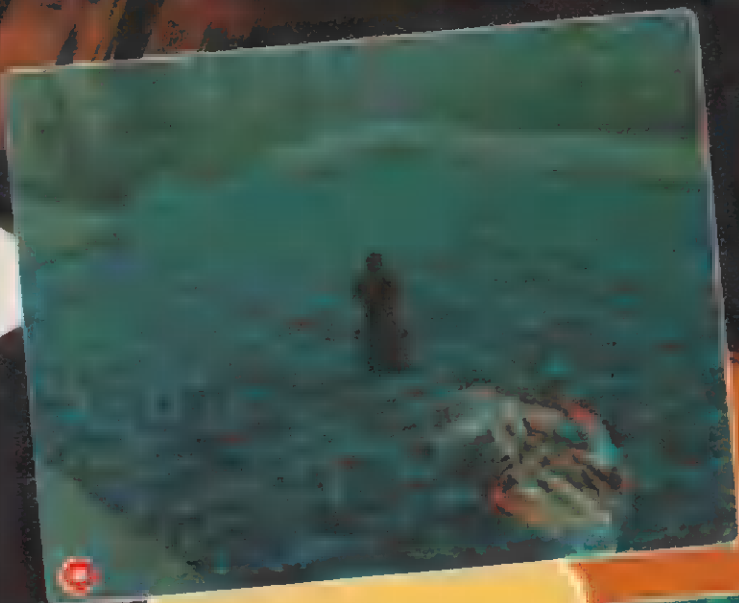


le remplir. Trouvez l'ascenseur près des barils jaunes et descendez dans l'armurerie. Éteignez le feu qui entrave votre chemin [68]. Vous récupérez le magnum. Utilisez votre briquet pour ouvrir la porte où Claire a placé le détonateur et ramassez trois boîtes de munitions. Remontez avec l'ascenseur et sortez par la double porte. Évitez les caméras et avancez jusqu'à la porte grise, à la gauche de Chris. Vous êtes dans un ascenseur.



## Le gardien du bouclier

Il garde le bouclier que vous devez récupérer. La créature reste dans le bassin. Il est plus sûr de tirer quelques balles précises pour venir à bout de la bête. Vous pouvez choisir de sauter dans l'eau mais il faut faire vite pour récupérer le bouclier bleu [65]. Mélangez le bouclier avec les deux potions combinées pour obtenir le pass. Après le combat avec l'albinoid, récupérez les munitions pour le gun dans le coin de la pièce. Revenez à la surface et sortez de la pièce aux portraits. Prenez le chemin inverse pour retrouver le couloir où vous avez trouvé la batterie de l'élévateur. Placez votre pass dans la porte du fond du couloir : Chris découvre un avion.

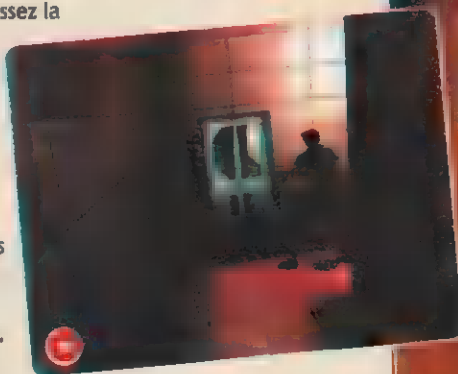






## Le scénario se précise

En sortant, passez la porte en face et progressez dans le hall, puis entrez par la première porte qui se présente. Vous êtes dans une salle de sauvegarde. Utilisez la valve sur la machine opposée au coffre. Puis déclenchez l'interrupteur près de la porte pour donner de la puissance électrique dans le bâtiment. Récoltez les herbes verte et bleue et les munitions sur le bureau. Un ruban et des munitions pour le shotgun sont également disponibles. Sortez de la salle et préparez-vous à une attaque de zombies. Prenez l'herbe bleue et progressez sur le chemin. Dégommez les morts vivants et notez la position des deux herbes vertes. Prenez la porte du bout à gauche. Une fois dans ce lieu familier, récupérez les munitions sur la petite table et poussez la statue sur la dalle usée du côté gauche de la pièce [69]. Le sol se dérobe et vous obtenez des bonus cachés dans la statue. Prenez le chemin rouge. Passez devant des combinaisons de sécurité. Vous arrivez au bout du couloir devant une tête de tigre. Prenez le diamant bleu. Vous récupérez un ajout pour la valve. Remplacez le diamant bleu et prenez le rouge. Vous obtenez des balles pour le magnum. Revenez vers la salle du coffre et conservez la valve et son ajout. Repartez en arrière et prenez de nouveau le chemin rouge. Entrez par la porte marron grise. C'est un ascenseur [70].



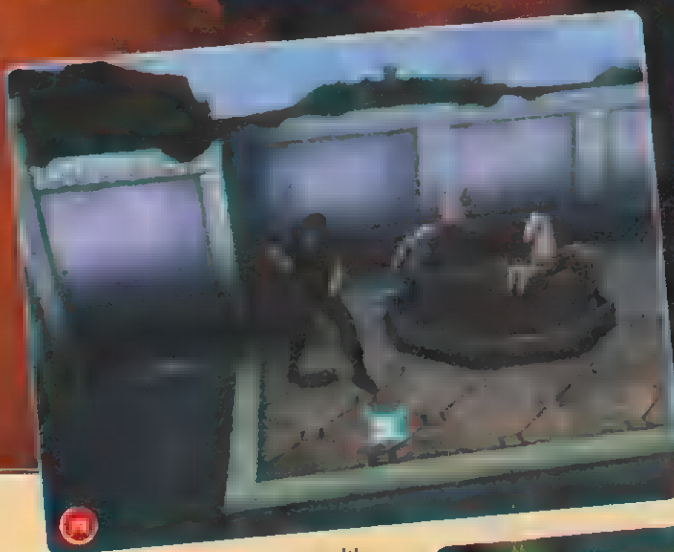
## Insectes grouillants

Vous accédez à un endroit rempli de curieuses créatures. Des fourmis occupent la place. Récupérez la plume sur le sol. Prenez sur la gauche. Récupérez l'herbe verte sur le chemin. Blastez les intrus et ramassez le rapport de recherche sur le bureau. Prenez les herbes près de la petite table. Passez dans la pièce adjacente [71]. Dégommez les trois zombies. Utilisez votre briquet pour inspecter l'endroit. Prenez les munitions sur la table. Regardez dans le tube. Revenez sur



vos pas et passez de l'autre côté du passage. Entrez dans la pièce à l'autre bout et prenez sur la droite. Lisez rapidement le rapport de recherche d'Alexia. Montez les marches jusqu'au petit podium. Regardez le papier pour connaître la séquence correcte de symbole. Tournez le cube obtenu dans la salle de sauvegarde dans le sens des aiguilles d'une montre et notez les symboles apparus du premier au dernier. Le premier symbole est celui qui apparaît lorsque vous sélectionnez le

cube dans votre inventaire. Entrez les symboles double AA, couronne, cœur et pic dans l'ordinateur. Un tiroir s'ouvre alors [72]. Déposez le cube dans le tiroir. Le corps d'Alfred Ashford apparaît. Examinez-le et récupérez sa bague. Utilisez votre inventaire pour ne garder que la pierre bleue. Revenez à l'ascenseur pour vous rendre dans votre salle de sauvegarde.



munitions.

Laissez le shotgun dans le coffre. Prenez l'ascenseur situé juste avant la salle de sauvegarde. Traversez le couloir en évitant les caméras de surveillance et entrez dans la porte simple à droite. Descendez avec l'ascenseur dans l'armurerie et récupérez le sérum sur les étagères de droite [74]. Il faut maintenant rapporter le médicament à Claire. De retour dans la grande maison, une cinématique s'enclenche. Claire est de nouveau séparée de Chris.



## Ashford, famille unie

En sortant de la salle de sauvegarde, ne prenez plus le chemin glacé mais la porte à votre droite. Tournez immédiatement à droite dans une zone à ciel ouvert. Répondez aux attaques avec votre shotgun, récupérez les herbes près de la double porte. Longez le bassin et récupérez la deuxième plume près du petit carrousel [73]. Descendez dans le bassin pour prendre la troisième plume près du vase. Revenez près de la double porte et entrez. Ce hall est un incontournable de la série des Resident Evil. Montez les marches et récupérez le couteau tout en haut. Descendez et passez derrière les marches. Vous découvrez Claire emprisonnée. Délivrez-la avec votre couteau. Une cinématique présente les retrouvailles de Claire et de Chris. Chris doit à présent trouver un antidote pour sauver sa sœur. Revenez dans la salle de sauvegarde pour ne prendre que le magnum et un maximum de





## Claire ne s'avoue pas vaincue

Vous incarnez Claire dans un piteux état. Récupérez les bonus de ce petit bureau. Munitions pour le gun, munitions pour le shotgun vous attendent dans le décor. Vous accédez à un coffre. Ouvrez l'attaché-case trouvé par Chris. Vous obtenez des balles de magnum ; laissez-les dans le coffre. Récupérez le shotgun. Ne prenez pas toutes les armes, Chris peut en avoir besoin. Poussez l'armoire du couloir. Un panneau est découvert. Placez le shot et une cachette secrète se révèle [75]. Vous obtenez des roquettes. Récupérez le shotgun. Sortez par la porte de gauche. Dégomez les tentacules qui bloquent le passage. Poussez les petits meubles centraux pour récupérer des munitions, des flèches et des roquettes. Prenez la porte au

bout du hall. Vous êtes dans un couloir avec des cellules. Dégomez les zombies qui vous attaquent. Montez les marches sur votre gauche et entrez dans la cellule. Récupérez des flèches et le manuel de sécurité. Tournez la manivelle du canon. Une bille de verre s'en échappe. Récupérez-la. Une plaque en pierre vient écraser tout ce qui passe devant le canon. Il faut faire vite. Placez-vous à la limite du rayon d'action de la pierre qui tombe. Faites-la tomber. Lorsqu'elle remonte, avancez et utilisez votre inventaire. Choisissez la bille en verre. Une fois la bille placée au centre, Claire recule. La pierre tombe et la carte est libérée [76]. Il faut faire vite pour la récupérer. Maintenant, il faut passer dans la salle du coffre pour faire le plein de potions de soin.

## Steve a bien changé

Revenez dans cette zone des cellules et prenez la première porte à votre droite. Utilisez la carte magnétique sur le panneau du bout de la pièce.

salle du coffre, prenez la valve et son ajout. Sortez de la salle et prenez l'ascenseur. Traversez le couloir et entrez dans la salle des deux ascenseurs au bout du couloir. Prenez l'ascenseur qui monte.

Combinez la valve et son ajout et utilisez-les sur le tuyau d'arrivée d'eau. Descendez l'échelle. Vous récupérez la clé du crâne. Un monstre fait son irruption. Dégomez-le. Si vous êtes empoisonné, revenez dans votre salle du coffre pour vous soigner. En sortant de la salle des deux ascenseurs, prenez la porte simple qui mène à l'espace gelé. Suivez le chemin pour atteindre la cabine de contrôle [78]. Utilisez la clé du crâne dans cet endroit. La grue remonte un cadavre de l'eau glacée. Une pierre de couleur s'échappe de ce dernier. Vous devez récupérer la pierre rapidement, une araignée géante vous attaque. Évitez les mauvais coups de l'animal et emparez-vous de la pierre d'Alexander sur la glace.

Avancez dans ce nouveau passage avec des armures. Une cinématique s'enclenche. Steve est un monstre qui veut votre mort. Aussitôt la cinématique finie, faites demi-tour et courez pour éviter la hache de Steve. Prenez autant de potions de soin que nécessaire pour atteindre la sortie. Une nouvelle cinématique démarre. Au bout de celle-ci, vous contrôlez de nouveau Chris. Notre héros doit affronter Alexia dans le grand hall. Il faut éviter le contact avec elle et trouver des bonnes positions de tir pour ajuster ce boss avec quelques balles de magnum [77]. Une fois Alexia KO, récupérez son collier et prenez le diamant grâce à votre inventaire. Montez les marches pour placer les deux diamants dans le tableau en haut des premières marches. Sortez de la grande maison. Revenez dans votre

## Un passage bien secret

Reprenez la porte qui mène au couloir et à votre salle du coffre. Examinez l'objet récupéré : ne gardez que la pierre. Sauvegardez dans votre salle à côté de l'ascenseur. Revenez dans la grande maison, là où vous avez combattu Alexia. Placez la dernière pierre sur le tableau en haut des marches. Un passage secret se découvre. Prenez la porte qui se situe à l'opposé du buste en marbre. Il y a une

machine à écrire dans cette pièce [79]. Récupérez les munitions pour le shotgun et un spray de soin dans le coin de la pièce. Dans un des tiroirs du bureau, vous récupérez la clé de la chambre stérile. Revenez dans la salle du coffre et de sauvegarde à côté de l'ascenseur. Utilisez l'interrupteur rouge pour couper le courant dans le bâtiment. Revenez dans la grande maison et utilisez la clé de la chambre stérile sur la double porte à droite de l'entrée. Passez la porte : prenez le chemin rouge qui mène à la tête de tigre. Récupérez les deux yeux en

diamant. Revenez dans la grande maison et prenez le passage secret en haut des marches. Des zombies vous attendent de pied ferme. Il faut prendre la porte verte au sud. Vous êtes dans la chambre d'un Ashford. Courez vers la statue près du mur et pressez X pour ouvrir un passage secret [80].

Arrêtez la boîte à musique en fermant le couvercle. Complétez la fourmi du couvercle avec l'œil rouge du tigre. La boîte s'ouvre de nouveau. Récupérez le disque et prenez la direction de l'autre boîte à musique. Utilisez l'œil bleu du tigre pour l'ouvrir. Placez le disque à l'intérieur. Grimpez sur le lit et montez l'échelle. Dans la salle des portraits, vous obtenez deux herbes vertes, des munitions pour le gun et un ruban de sauvegarde. Dirigez-vous vers la grande table et récupérez le corps de la libellule. Placez les trois ailes sur le corps. Quittez la chambre des Ashford et revenez à la hauteur de la porte, derrière le portrait.



# VERONICA ★ RESIDENT EVIL CODE : VERONICA

Voici quelques secrets bons à connaître pour des challenges toujours plus relevés dans Code : Veronica.

Pour obtenir le mode Battle : finissez Code : Veronica complètement.

Pour utiliser Albert Wesker dans le mode Battle : complétez le mode Battle avec Chris.

Obtenez un rank A avec Claire, Steve, Chris et Wesker dans le mode Battle pour obtenir le linear luncher dans le mode Battle.

Complétez Code : Veronica rank A et vous obtenez des lance-roquettes au début de la prochaine partie.

## Code : Veronica

Au lieu de sortir, prenez la porte sur la gauche. Vous obtenez dans cette pièce le rapport Code : Veronica. Prenez l'herbe verte. Descendez à l'aide de l'ascenseur au niveau inférieur. Prenez les munitions entre les containers. Appuyez sur le bouton bleu qui clignote ■ vous obtenez la dernière plume de la libellule [81]. Reprenez l'ascenseur et montez les marches. Prenez la porte. Vous êtes dans le

couloir où Claire a combattu les tentacules. Passez par le coffre pour vous refaire une santé et vous charger en armes et en potions. Reprenez le couloir et passez la porte du bout qui mène aux cellules. Une cinématique se déclenche. Claire vous transmet un dossier haute sécurité. Examinez le dossier et récupérez la carte magnétique. Traversez le couloir et dirigez-vous vers les escaliers du bout du chemin. Montez les marches. Dans cet espace, notez la position des portes face à vous. Utilisez la libellule sur le panneau de gauche. Entrez et blastez le zombie présent. Montez les marches qui vous séparent de l'ordinateur. Récupérez l'herbe verte au passage. Accédez au panneau d'autodestruction.

Tapez Veronica dans l'ordinateur quand il vous demande

un code [82]. Une cinématique s'enclenche. Il faut quitter la salle de contrôle. Claire vous rejoint pour la fuite. Mais Alexia apparaît dans une forme effrayante. Il va falloir combattre. Tirez une première fois sur le monstre et il change de forme. Les nombreuses et différentes attaques d'Alexia ne doivent pas vous empêcher de trouver de bonnes positions de tir. Soyez agile ■ ne restez à la même place trop longtemps. Au bout d'un certain nombre de tirs précis, Alexia perd son abdomen. C'est le moment où vous pouvez utiliser la puissante arme accessible derrière vous. Cette dernière possède une visée sniper. Utilisez-la pour atteindre Alexia qui vole à présent. Avec une bonne précision, un bon tir suffit à anéantir le monstre [83]. Ne cessez pas de tirer pour augmenter vos chances de toucher Alexia. Une fois le monstre blasté, une cinématique s'enclenche. C'est la fin du jeu.



FEAR EFFECT ★ FEAR EFFECT



ACTION 3D

SOLUCES



f e a r

**HANA**

Original et captivant, *Fear Effect* est un astucieux mélange d'humour, d'action et de réflexion. Le déroulement de l'histoire est relativement clair et linéaire, mais sauter une cinématique cruciale ou oublier un objet peut être très embarrassant... Alors si vous voulez connaître les cinq issues différentes au scénario et percer le mystère de Wee Ming, ces pages sont pour vous... Cependant, n'oubliez pas que savoir où sont cachés les objets et quels chemins emprunter ne garanti pas le succès de votre aventure. Votre aptitude à esquiver les tirs de l'ennemi et à shooter rapidement tout ce qui bouge sera déterminante...

Zona



effect

# PEUR DE RIEN

## QUELQUES CONSEILS AVANT DE COMMENCER

- Au cours des phases de combat et des fusillades, bougez-vous ! Utilisez les roulades, le demi-tour rapide et accroupissez-vous pour éviter les tirs adverses. Si possible, attaquez vos adversaires par surprise en vous approchant doucement. Lorsque votre viseur devient rouge, cela veut dire qu'une seule balle suffira à un coup mortel. Ainsi, vous économiserez des munitions et limiterez les risques de riposte. Enfin, récupérez systématiquement les munitions et les objets que vous laissent vos victimes.
- Surveillez votre jauge d'énergie et le niveau de pulsations cardiaques. Ce dernier vous signale la présence d'ennemis proches.
- Sauvegardez dès que cela est possible, en sélectionnant le téléphone portable dans l'inventaire...
- Le scénario comporte cinq fins différentes si vous choisissez de jouer en mode Hard, et quatre si vous jouez en Normal. A vous de décider, mais à mon goût, la cinquième fin est la meilleure...

## COMMANDES

- Croix** : tirer/dégainer
- Carré** : objet suivant
- Rond** : objet précédent
- Triangle** : sélectionner/exécuter une action
- R1+ haut** : courir
- R2** : s'accroupir
- R2+ direction** : se déplacer sans bruit
- L1** : demi-tour rapide
- L2+direction** : faire une roulade

## TIPS

Voici quelques tips pour ceux qui voudraient tricher un peu en mettant toutes les chances de leur côté ou en s'ajoutant quelques ennuis... Entrez ces codes à l'écran des remerciements du menu Options. Une détonation signale que le code est valide.

• **Invincibilité :**  
L1, O, ↑, ↓, O, O, O, O, →, O.

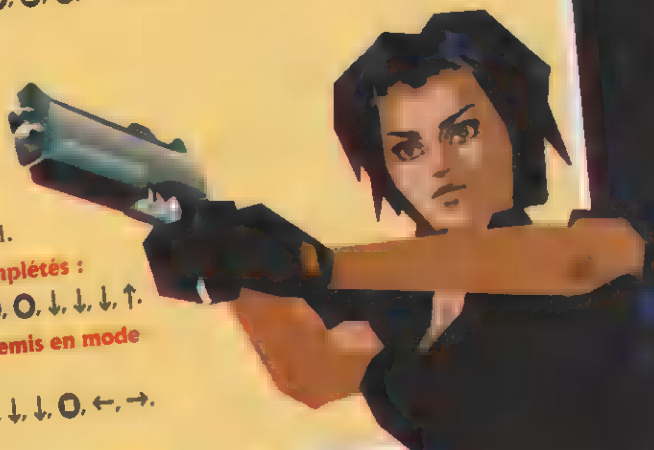
• **Munitions maximum :**  
L1, O, ↑, ↓, O, O, O, O, ←, O.

• **Tir rapide :**  
L1, O, ↑, ↓, O,  
O, ↓, ↓, ↓, ↑.

• **Tuer d'une seule balle :**  
L1, O, ↑, ↓, O,  
O, O, O, ↓, R1.

• **Puzzles complétés :**  
L1, O, ↑, ↓, O, O, ↓, ↓, ↓, ↑.

• **Plus d'ennemis en mode Expert :**  
↓, ↓, ↓, O, ↓, ↓, ↓, O, ←, →.







# FEAR EFFECT + FEAR EFFECT

## Le rencard

Hana - Descendez du vaisseau, puis avancez sur la plate-forme. Sauvegardez en utilisant le téléphone dans l'inventaire lorsque l'indication apparaît en bas de l'écran, puis allez actionner la commande de la plate-forme [01]. Arrivé en bas, avancez et tuez les deux hommes. Ramassez leurs munitions, et regardez par la vitre à côté de l'échelle. Brisez la vitre d'une balle et pénétrez dans la petite pièce.

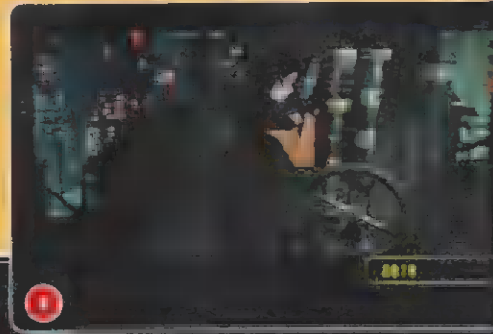
Actionnez le levier rouge [02], une courte cinématique vous montre alors une manivelle. Prenez la fusible sur l'étagère au fond de la pièce, sortez. Grimpez le long de l'échelle et tournez la manivelle montrée précédemment [03] pour vous débarrasser du garde qui vous



attend un peu plus loin. Descendez ensuite par l'autre échelle et ramassez la clé du portail. Allez vers la droite et utilisez la clé pour ouvrir le portail (il faut la sélectionner dans l'inventaire). Avancez prudemment car deux gardes vous attendent à l'écran suivant. Descendez-les et ramassez leurs

munitions ainsi que la clé magnétique rouge. Utilisez cette dernière pour ouvrir la porte, et soyez prêt à flinguer un autre garde. Avant de sauvegarder, prenez les balles et regardez la vidéo sur l'écran du fond, vous verrez Jin passer un sale quart d'heure et laisser tomber

une clé portant le numéro 67 (numéro inscrit sur un des casiers de cette salle).



## A la recherche de Jin

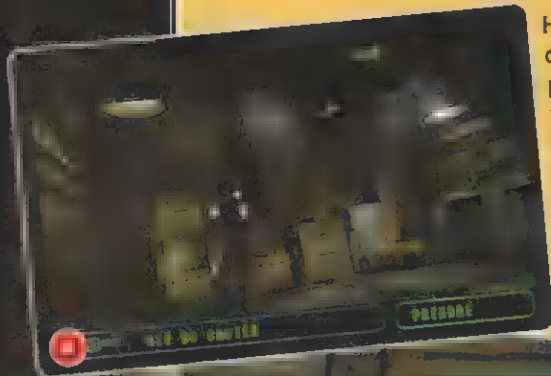
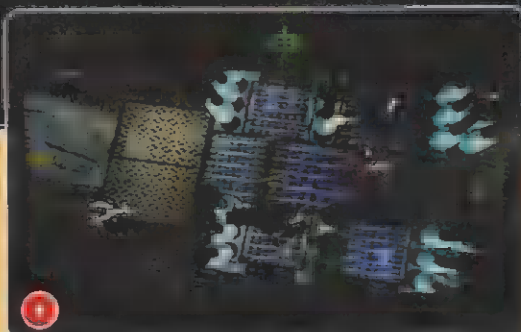
Hana - Sortez par la porte à gauche de l'écran et avancez sans bruit (en pressant R2), car deux sentinelles font la ronde. Abattez-les rapidement et ramassez les balles, le PM. Équipez-vous de cette nouvelle arme... Avancez prudemment de trois écrans, et shootez les six gardes qui vous attendent [04]. Traversez la pièce,

Revenez maintenant sur vos pas, faites une sauvegarde et prenez le chemin qui mène au casier 67. Attention au garde et aux dalles électrifiées. Observez un moment le trajet et le timing nécessaires pour franchir ce piège :

de la première dalle, allez sur celle qui est à droite d'Hana, puis sur la grande dalle du milieu, et enfin cavalez tout droit lorsque l'électricité s'arrête sur la dernière dalle. Poursuivez votre chemin, et ouvrez la

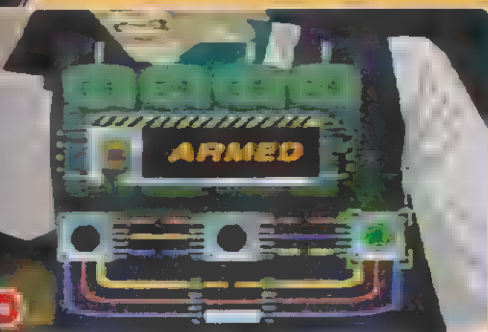
dernière porte avec la clé magnétique rouge. Ouvrez le casier 67 avec la clé adéquate : prenez le gun, la clé magnétique bleue. Sauvegardez de nouveau et retournez à l'ascenseur [07] pour descendre de quelques étages. Prenez la cisaille à gauche des deux gros ventilateurs et poursuivez votre route vers la droite. Jetez un coup d'œil aux combinaisons lumineuses qui clignotent sur le mur, le orange, le rouge et le violet s'allument à tour de rôle... Étrange ! Remarquez aussi la porte qui se trouve dans la pièce suivante, vous ne pouvez pas l'ouvrir pour l'instant. Continuez d'avancer, tuez les deux gardes. Ouvrez la porte du fond avec votre carte magnétique bleue.

puis récupérez la clé du casier à côté des cartons [05]. Passez à présent par le petit passage qui descend, tuez les deux gardes en bas et flinguez ensuite l'autre ennemi planqué dans le coin. Lui, il vous laissera des balles pour le PM. Placez le fusible dans le boîtier lumineux [06] afin de refroidir les gardes en faction à l'étage supérieur.





## La bombe



Hana - Préparez-vous à blaster car plusieurs gardes vous attendent à l'intérieur... Prenez leurs munitions. Utilisez ensuite la cisaille pour désamorcer la bombe. Coupez les fils dans cet ordre : le fil rouge et jaune du relais orange, puis le fil bleu et rouge du relais violet, et enfin le fil jaune et bleu du relais vert [08].

Après la fusillade (où vous êtes aspergé du sang de Jin...), vous arrivez à nouveau devant les deux

gros ventilateurs. Allez jusqu'à la porte et faites-la sauter avec les explosifs. Empruntez le passage jusqu'à la salle où vous aviez trouvé la clé 67. Sauvegardez et continuez votre route jusqu'à l'échelle située avant la machine à carte magnétique rouge [09].

En bas ; un boss vous attend, il marche souvent accroupi, imitez-le pour le battre... Prenez la clé de l'écriteau et le PM qu'il vous laisse. Tapez le code en chinois sur la machine le long du mur [10].



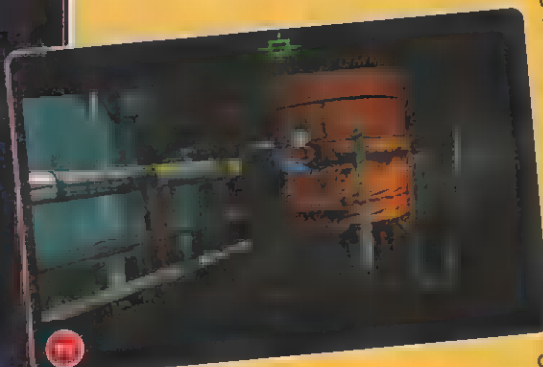
## Glas passe à l'action

Glas - Comme avec Hana, tentez d'actionner la commande de la plateforme. Un hélico vous attaque : grimpez rapidement le long de l'échelle pour lui échapper. Blastez les deux hommes en haut et allez jusqu'à l'autre échelle. Ne vous hissez pas tout de suite sur le toit, observez d'abord le passage de l'hélico pour vous faufiler entre ses tirs. Une fois de l'autre côté de la petite cabine, ramassez le tuyau dans les

débris et sauvegardez. Donnez un coup avec ce tuyau sur la bombonne de gaz orange, puis faites-la exploser d'une balle de revolver [11]. Attention, ne vous placez pas trop près : l'explosion risquerait de vous tuer. Observez ensuite vers le bas...

Hana - Pour vous débarrasser de votre

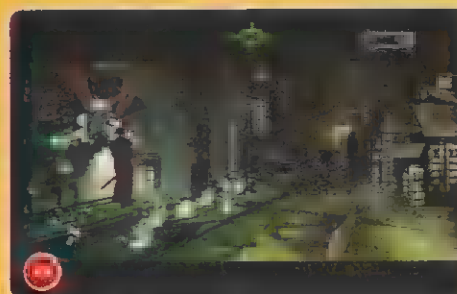
garde, poignardez-le avec le couteau qui traîne par terre au centre de la pièce. Ramassez ensuite l'arme qu'il vous laisse : un fusil d'assaut. Sortez de la pièce, tuez les gardes devant la grande enseigne lumineuse et continuez d'avancer jusque dans la pièce du fond. Grimpez à l'échelle...



Glas - Vous êtes devant une tuyauterie brûlante, et mortelle ! Calez-vous sur le tempo et foncez sur la partie plus claire, tout droit devant vous. Actionnez la valve qui s'y trouve [12] puis revenez sur vos pas. Attention, le rythme a changé ! Il faut vous sauver en trois temps,

en vous réfugiant sur les parties sans danger de droite. À la troisième, vous pourrez sauvegarder avant de poursuivre.

## Les hélicoptères



Glas - L'hélico vous attaque à nouveau. Pour le détruire, esquiviez ses tirs et visez les banderoles portant des inscriptions chinoises à droite et à gauche du toit [13], elles bloqueront ses turbines... Quelques

munitions peuvent être récupérées pendant ce combat.

Ensuite, vous allez vous retrouver à l'endroit où Jin était prisonnier : passez la porte et tuez les deux gardes. Vous pouvez alors faire une sauvegarde en revenant jusqu'à la porte à carte magnétique. Dirigez-vous vers le passage qu'Hana a ouvert avec le plastic. Ne l'empruntez pas tout de suite, allez d'abord flinguer les deux gardes à gauche, à côté des deux gros ventilateurs, pour récupérer un fusil d'assaut. Armez-vous-en. Passez ensuite entre les flammes... Soyez vigilant, car une bonne dizaine de gardes vont vous attaquer. Déplacez-vous pour trouver un angle de tir idéal.

Prenez à présent le passage qui monte et dessoudez les deux gardes en haut. Continuez d'avancer sur les passerelles, en shootant les trois autres ennemis qui encombrent votre route. Allez jusqu'à l'échelle empruntée par Hana (avant la porte à clé magnétique rouge) et descendez.

Hana - Tirez sans fin sur l'hélico en alternant les roulades à droite et à gauche pour éviter les rafales des adversaires [14]. Une fois débarrassé du pilote de l'hélico, vous incarnez à nouveau Glas.

Glas - Ne perdez pas une seconde, courez sur la passerelle et sautez à bord de l'hélico dès que l'indication s'affiche en bas de l'écran.







## Le village en flammes



**Hana** - Blastez les deux zombies et sauvegardez. Baladez-vous ensuite sur le pont, en tuant les autres zombies.

**Deke** - Équipez-vous du mini-canon et empruntez le chemin de droite. Après la cinématique, débarrassez-vous des trois zombies...

**Glas** - Faites une sauvegarde et traversez les flammes en évitant de vous brûler.

**Hana** - Prenez le même chemin qu'avec Deke et allez dans la maison tout au bout

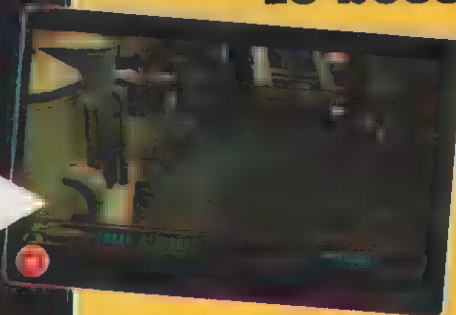


du pont [15]. Débarrassez-vous des deux zombies et récupérez la clé du Po

Mon que l'un d'entre eux possède. Revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche à la bifurcation. Ouvrez la porte de la maison avec la clé du Po Mon, faites une sauvegarde, puis parlez avec la petite vieille. Avant de partir, prenez le pistolet 90 dans le coin de la pièce et armez-vous des deux flingues. Avancez doucement et tuez les deux militaires, puis prenez la direction du haut. Marchez en silence pour surprendre les trois hommes qui vous attendent un peu plus loin. Continuez dans la même direction jusqu'au déclenchement de la cinématique. Pour vous débarrasser du garde qui vous tient en joue, usez des charmes d'Hana et détachez la serviette de bain qu'elle porte sur elle... [16].

## Le boss du train

**Deke** - Armez-le et dézinguez les gardes qui rôdent dans le hangar. Récupérez les balles mini-canon dans le coin en bas à droite ainsi que le fusil d'assaut dans le coin en haut à gauche [17]. Montez sur le quai supérieur par le petit plan incliné et



expédiez les gardes ad patres. Passez par la gauche et longez le train jusqu'au wagon dont la porte latérale est ouverte. Attention ! Un boss vous attend et va vous canarder sévèrement... Évitez ses tirs en vous accroupissant derrière la caisse et plombez-le au fusil d'assaut. Prenez son MKV, sortez du wagon et tuez les trois gardes : l'un d'entre eux vous laissera une carte d'accès à l'échelle.



Utilisez cette carte avec la machine placée le long du mur [18]. Éteignez dans un premier temps les trois interrupteurs pour ne pas vous électrocuter. Prenez le fusible placé sur Courant dans la colonne de droite, et placez-le sur Courant dans la colonne centrale. Prenez ensuite le fusible placé sur Alarme dans la colonne de gauche et mettez-le sur Verrou 3 de la colonne centrale. Actionnez à présent l'interrupteur de la colonne centrale pour débloquent l'échelle [19]. Coupez à nouveau l'électricité en actionnant l'interrupteur, et placez le fusible Courant de la colonne centrale sur Courant de la colonne de gauche. Pour finir, placez le fusible Verrou 3 sur Échelle de la colonne de gauche et actionnez l'interrupteur pour descendre l'échelle [20].



Montez à cette échelle et faites une sauvegarde en haut. Vous allez être attaqué par d'étranges créatures : faites attention de ne pas tomber des poutres. Tout en les éliminant, avancez et tournez vers la droite de votre personnage à chaque bifurcation pour déclencher une nouvelle cinématique.

## La rencontre avec Wee Ming

**Glas** - Vous faites connaissance avec Wee Ming. Lorsqu'elle disparaît, tuez les zombies qui vous attaquent.

**Hana** - Sauvegardez, prenez vos guns et avancez discrètement vers la droite. Tuez les gardes et prenez le fusil d'assaut avant de poursuivre votre chemin. Allez jusqu'à la

maison de la petite vieille, traversez-la, continuez tout droit jusqu'à la maison où vous aviez récupéré la clé du Po Mon. Exterminez le zombie et les créatures qui s'y trouvent et ramassez la clé de Xi Mon [21]. Revenez jusqu'à l'endroit où vous avez repris Hana comme personnage, en repassant par la maison de la petite vieille, et dirigez-vous vers la gauche. Attention, si vous





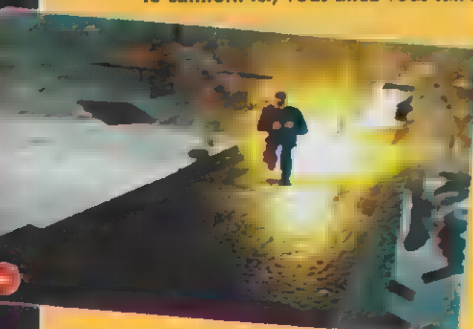


## Le train

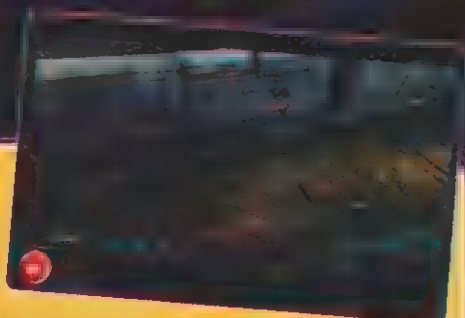
Hana - Ouvrez la porte avec la clé adéquate et entrez le code permettant de faire démarrer l'engin. Ligne du haut : 4N2B ; ligne du milieu : 422C ; ligne du bas : 8000 [24].

Deke - Vous vous retrouvez sur le toit face à deux militaires. Prenez rapidement le MKV pour les mettre hors de combat et préparez-vous à courir. En effet, le pont s'est effondré et ce cher Deke risque d'y passer si vous ne cavalez pas vers l'arrière du train [25].

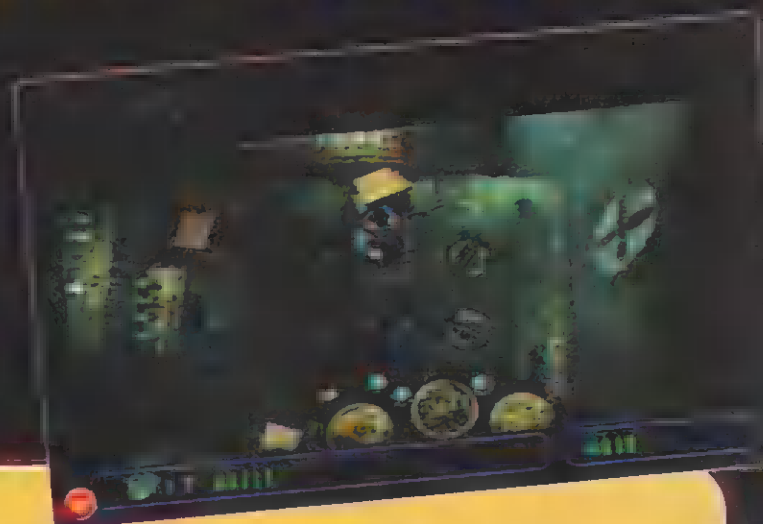
Glas - Vous inspectez les débris du train, faites une sauvegarde et avancez en prenant garde aux flammes. Tuez les soldats et grimpez à la petite échelle pour rejoindre le camion. Ici, vous allez vous faire



attaquer par quelques soldats, alors équipez-vous d'une arme puissante. Prenez la clé du camion et montez dans ce nouvel engin...



réveillez le zombie endormi, ses cris alerteront les deux militaires en faction sur l'écran suivant. Entrez d'abord dans la maison de droite [22] avec la clé de Xi Mon pour récupérer quelques munitions et un gun, puis allez dans l'autre maison. Après avoir refroidi les créatures, récupérez la clé du train et les munitions, puis revenez au point de sauvegarde près du train [23].



## L'évasion de Glas

Glas - Vous vous retrouvez enfermé dans une petite pièce. Prenez l'huile posée sur l'étagère le long du mur et brisez le vase qui se trouve juste à côté. Répandez ensuite rapidement de l'huile sur le petit carré au centre de la pièce [26]. Attirez le garde à cet endroit pour le faire glisser et récupérer ainsi son arme. Prenez les balles avant de sortir de la pièce, tuez

l'autre homme et prenez son gun.

Deke - Regardez quelques instants quels sont les carreaux brisés avant de traverser ce piège. Ou bien regardez la photo [27]. Faites une sauvegarde et passez la porte à droite.

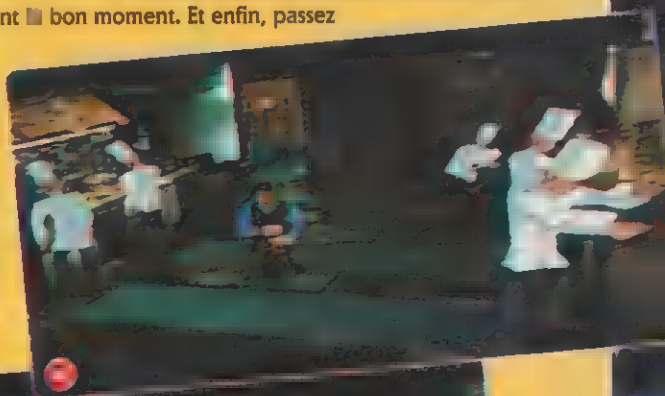
Glas - Entrez dans la cuisine sans bruit (sinon vous êtes mort)... Avancez prudemment en pressant R2 lorsque les deux cuisiniers au premier plan se tapent leur délire [28].

Attention, il faut avancer une fois sur deux, lorsque les deux autres cuisiniers attendent un court instant avant de se lancer l'objet.

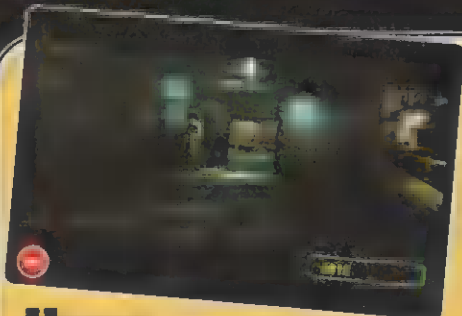
Ensuite, passez le cuisinier qui écrase les

cafards, en attendant le bon moment. Et enfin, passez

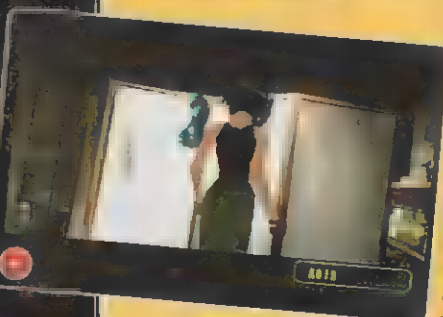
les deux derniers cuisiniers en effectuant deux roulades après qu'ils aient jeté chacun deux choses dans la grille. Actionnez immédiatement l'alarme située sur le mur du fond, et tuez des Chinois qui vous attaquent. Prenez le fusil à pompe, faites un peu de ménage avec, et ouvrez la porte d'entrée à Hana [29].





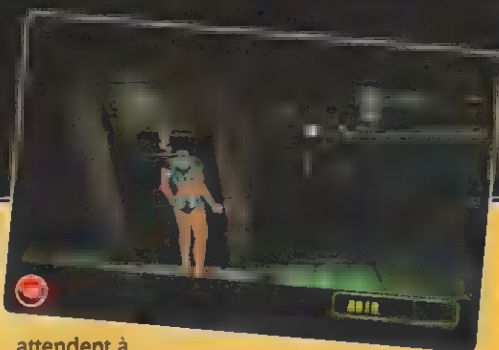


## Hana se dévoile...



Hana - Avancez dans la grande pièce, éliminez les hommes qui s'approchent, puis rendez-vous dans la cuisine. Ouvrez la petite porte

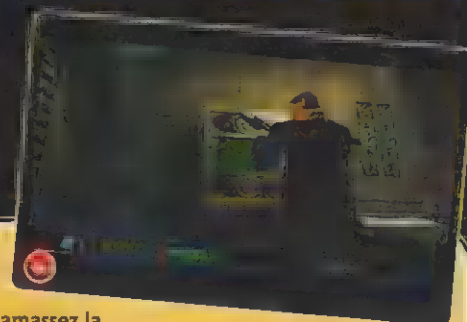
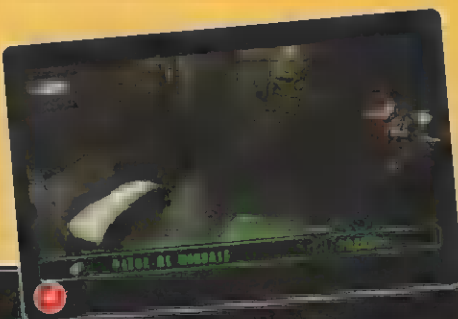
sous le néon [30], et changez de vêtements [31]. Sauvegardez avant de sortir de la pièce, puis débarrassez-vous des deux hommes qui vous



attendent à côté. Prenez leurs PM.

Auprès de l'homme qui est derrière la porte de droite, à la sortie de la cuisine [32], faites-vous passer pour une employée de l'établissement. Grimpez les escaliers, allez vers la droite, passez entre les trois hommes et continuez d'avancer jusqu'à ce que vous aperceviez un type en costume noir. Passez la porte rouge à côté de lui pour retrouver Deke.

Deke - Sortez de la pièce arme à la main, car les trois hommes sont toujours là. Retournez à l'escalier (n'oubliez pas de récupérer le fusil à pompe de l'un des Chinois), montez puis entrez dans la première salle à gauche.



Ramassez la pièce de monnaie posée sur la table à droite [33], et allez dans la salle située juste avant celle où vous avez retrouvé Hana. Sauvegardez, puis insérez la pièce dans la machine rouge et verte [34].

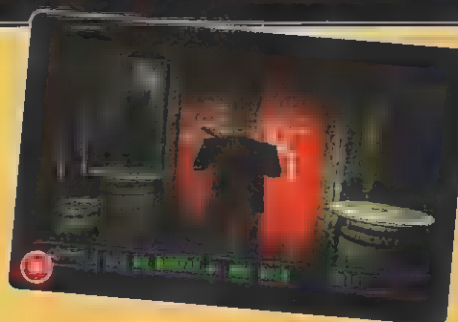


Vous devez alors animer une marionnette dans un ordre bien précis : appuyez le bouton du bas dans la rangée de droite, celui au milieu de la rangée de gauche, celui d'en haut de la rangée de droite, celui du milieu de la rangée de droite, et enfin, celui en bas de la rangée de gauche [35].



## La clé du bureau de Mme Chen

Deke - Engagez-vous dans le passage secret qui s'est ouvert. Ouvrez la porte face à vous et blastez les deux gardes, puis entrez dans la pièce du haut pour sauvegarder.

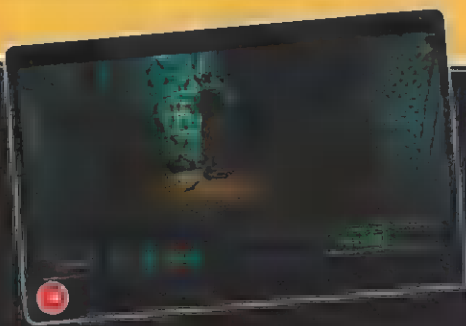


Revenez dans la pièce précédente et ouvrez la porte dans le coin à droite. Tuez l'homme qui s'y trouve, puis récupérez la clé de l'ascenseur [36]. Sortez et allez au fond du couloir situé juste à côté de cette dernière salle pour prendre l'ascenseur. En face de vous en sortant de l'ascenseur, il y a une petite pièce dans laquelle vous trouverez une clé anglaise [37]. Descendez ensuite l'escalier, entrez dans la salle en bas et débarrassez-vous des deux hommes. Réparez la machine avec la clé anglaise et ramassez la clé du bureau de Mme Chen, que la vapeur cachait. Remontez ensuite en haut de l'escalier, prenez à nouveau l'ascenseur, et sulfatez les hommes qui se trouvent dans la pièce. Ouvrez maintenant le bureau de Mme Chen [38]...



## Le boss sous le lit

Glax - Foncez jusqu'à l'endroit où Hana s'est changée précédemment. Faites une sauvegarde puis revenez dans la grande pièce pour faire le ménage, c'est l'occasion idéale pour récupérer un bon stock de munitions et d'armes... Passez ensuite la porte réservée aux employés (Hana avait dû se changer pour que le videur lui autorise l'accès), et tuez l'homme derrière vous. Tournez à gauche en haut de l'escalier et allez au bout du couloir. En tuant l'homme qui s'y trouve, vous obtiendrez la clé du salon [39]. Revenez légèrement sur vos pas, faites une sauvegarde, la porte du salon est la première que vous rencontrerez. Tuez les deux gardes qui s'y trouvent, et passez la porte juste à côté de celle par laquelle vous êtes entré. Un boss vous attaque alors, faites attention à ne pas blesser la prostituée... Pour éviter les tirs du cinglé caché sous le lit, repérez le point rouge et éloignez-vous enroulades de sa zone de tir. Ensuite, tirez-lui dessus lorsqu'il se montre et que votre viseur apparaît.





## Mme Chen



récupérez la clé du salon [41]. Retournez dans le couloir, continuez d'avancer et ouvrez la porte du salon avec la clé que vous venez de trouver. Après avoir fait fuir les filles, allez au fond de la pièce et passez la porte de gauche. Au bout du couloir, vous trouverez deux hommes, mais surtout une fleur dans le bassin. Prenez-la, puis retournez dans le salon. Sur le chemin, tuez les deux hommes, l'un d'entre eux vous laissera la clé du bureau. Ouvrez maintenant la porte de droite et prenez l'ascenseur.



Avancez dans le couloir, tuez le garde, et allez dans la pièce du haut pour sauvegarder et récupérer le vase noir posé sur l'armoire [42]. Allez ensuite devant l'entrée du bureau de Mme Chen. Placez le vase blanc à gauche et le vase noir à droite. Mettez des tournesols

éclatants dans le vase blanc ■ de l'arum flétri dans le vase noir pour ouvrir la porte...[43].

Armez-vous avec du lourd car vous allez rencontrer de sales bestioles...

Retournez à



l'ascenseur, traversez le bureau, puis le salon, et sortez par la porte à gauche au fond. Dans le couloir, allez vers la droite, descendez par l'escalier et entrez dans la penderie pour vous changer et récupérer la clé du garde-manger [44]. Celui-ci se trouve à gauche de

la penderie [45]. Après avoir vu ce pauvre Glas, ramassez le fusil à pompe et passez dans la pièce à côté, d'où parvient un bruit de scie... Pour battre Mme Chen, vous devez saisir son image en papier posée à côté d'elle, la lui lancer ■ tirer avec votre fusil à pompe [46]. En répétant cette opération plusieurs fois, tout en flinguant les créatures qui vous attaquent, vous devriez facilement triompher de ce démon...



Remarque: À présent, vous ne rencontrerez presque plus d'êtres humains.

Les fantômes et les autres créatures que vous tuerez vous donneront des munitions en papier. Il faudra alors brûler ces papiers pour pouvoir armer vos guns. Pour cela, vous pourrez utiliser certaines torches.

## Un monde étrange



Hana - D'emblée, vous vous retrouvez dans une situation un peu problématique. Faites une sauvegarde ■ repérez le chemin à suivre pour ne pas connaître ■ même sort que Wee Ming. Ensuite, avancez toujours tout droit jusqu'aux trois maisons. Flingue les deux fantômes et entrez dans la maison de

droite pour sauvegarder. Prenez le chemin à droite lorsque vous êtes face aux trois maisons ■ continuez votre route. Tuez le fantôme, traversez le pont et prenez aussitôt le chemin de gauche. Éliminez les fantômes en embuscade et récupérez le portail en papier que l'un d'entre eux vous laissera. Le portail se trouve à l'écran suivant, mais vous ne

pouvez l'ouvrir sans avoir brûlé la clé. Retournez à présent devant les trois baraques, et passez par le chemin de gauche.

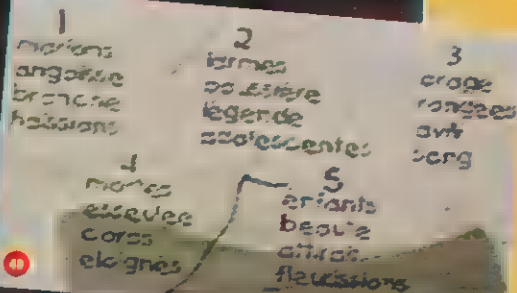
Un éclair va alors enflammer des brindilles, utilisez ce feu pour brûler la clé du portail en papier [47] (ainsi que les diverses munitions en papier que vous avez pu récolter). Retournez au portail, celui-ci est maintenant ouvert, mais faites attention de ne pas laisser trop d'énergie et de munitions au contact des nombreuses créatures qui vont vous attaquer en chemin. A l'intérieur, ramassez le fusil d'assaut en papier, puis poursuivez votre route pour rencontrer à nouveau Mme Chen. Lorsqu'elle vous a remis la poupée, retournez au pont, ne l'empruntez pas, continuez tout droit. Vous arrivez devant une porte et vous allez rencontrer une petite fille (vous-même) [48].



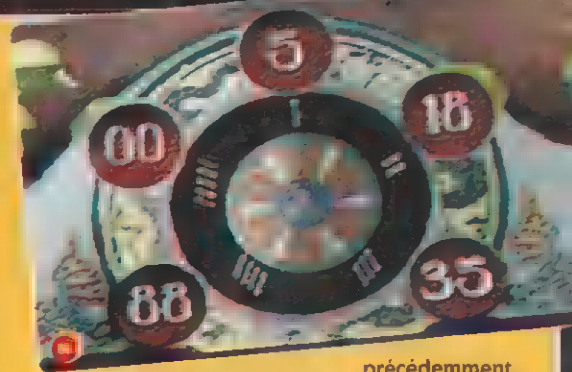




## Hana face à elle-même



Hana - Donnez la poupée à la petite fille, écoutez ce qu'elle a à vous dire et regardez les inscriptions sur le mur de gauche à côté d'elle...[49]. Certains mots cités par la gamine sont écrits... Le mot Enfants se trouve dans la colonne n°5, et le mot Branche se trouve dans la colonne n°1. Placez donc sur l'horloge située à droite de la petite fille le IIIII (pour la colonne 5) sous le chiffre 5 (pour l'âge), et ensuite placez I sous le chiffre 5 (en validant à chaque fois avec le bouton croix)[50]. La petite fille grandit alors, elle a maintenant 18 ans. Écoutez son énigme et procédez de la même manière que

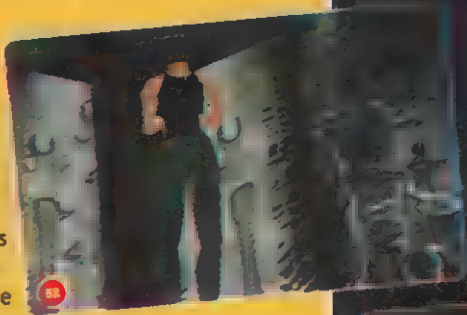


précédemment. Placez donc le II sur 18, puis le IIIII, et à nouveau le IIIII sur 18. A 35 ans, placez le I sur 35 et le IIIII sur 35. Enfin, à 88ans, placez le III sur 88, à nouveau le IIIII sur 88, puis le III sur 88, et enfin le II sur 88... Trop fastoche, son énigme ! Elle vous remet alors une tablette en pierre. Sauvegardez et retournez voir Mme Chen.



## Les trois torches

Hana - En guise de récompense, Mme Chen vous fait don d'une branche d'arbre et disparaît en vous laissant en compagnie de trois fantômes. Blastez-les et retournez au feu de bois allumé par l'éclair auparavant. Enflammez la branche d'arbre et allez allumer les trois torches avec celle-ci. La première torche se trouve deux écrans plus loin, juste après le puits [51], l'autre est à droite des trois baraques, et la troisième se trouve après le pont. La porte grise située



juste avant le pont s'ouvre alors [52] ; franchissez-la pour rencontrer un personnage qui vous remettra une moitié d'arbre de pierre et une clé de portail papier. Aussitôt après, trois créatures vous attaquent. Tuez-les et allez brûler cette nouvelle clé. Une autre clé apparaîtra alors dans la maison de gauche [53], allez la récupérer mais faites attention : un fantôme vous y attend. Ensuite, ouvrez la porte située après la chambre d'enfant.



## Le retour de Glas

Glas - Avancez et allez vers le haut à l'intersection, passez la porte qui saigne et tuez les fantômes. Passez la deuxième porte, débarrassez-vous du gentil toutou et ouvrez la troisième porte. Récupérez la clé de la lune [54] et allez vers la gauche pour faire apparaître une mitrailleuse en papier. Retournez à présent à la bifurcation, prenez l'autre chemin et ouvrez la porte avec la clé de la lune. Avancez tout droit, tuez les fantômes qui vous attaquent et parlez avec le dragon. Allez au fond de la pièce pour sauvegarder et trouver les lianes qui permettent de descendre à l'étage inférieur. Une fois en bas, tuez les deux chiens et brûlez vos munitions et



armes en papier à l'aide de la torche placée à côté du dragon de la terre. Prenez à présent la clé du soleil, parlez avec les deux dragons et remontez à l'étage supérieur pour ouvrir la porte correspondante (à gauche de la porte de lune). Une fois à l'intérieur, shootez les deux fantômes et ramassez les

munitions et le fusil qu'ils vous

laissent. Parlez ensuite avec le dragon de la montagne. Revenez à nouveau à l'étage inférieur, passez entre les deux dragons et grimpez aux branches du fond de la pièce. Attention, une horde de fantômes va vous attaquer en haut ;



choisissez une arme assez efficace pour calmer rapidement leurs ardeurs. Traversez tranquillement les dalles flottantes et parlez avec le dragon de l'eau. Faites une sauvegarde puis descendez le long des lianes. En bas, observez le miroir situé à gauche. Vous y verrez une combinaison d'éléments permettant de franchir des dalles piégées un peu plus loin : montagne, paradis, eau, eau, terre, eau, feu, paradis, terre [55].

## Le retour de Deke

Glas - Prenez ensuite l'épée de pierre posée sur le

piédestal et remontez l'appliquer sur le dragon bleu situé à la première intersection au tout début du niveau [56]. Passez ensuite par le passage qui s'est ouvert et faites une sauvegarde.

Le boss qui se présente alors à vous est un vieil ami ; plombez-lui la tête dès qu'il sort de l'eau et essayez de lire ses trajectoires le plus tôt possible pour éviter ses attaques [57]...





## L'énigme des cartes

Han - Faites immédiatement une sauvegarde et équipez-vous d'une arme puissante car des ennemis rôdent. Avancez jusqu'à ce que vous rencontriez le frère de l'homme qui vous a donné la moitié de l'arbre. Celui-ci vous donnera l'autre partie de l'arbre pétrifié. Prenez ensuite la manivelle et retournez utiliser cette dernière au puits (à côté du feu allumé par l'éclair). Vous obtiendrez alors un œil de pierre. Avancez ensuite tout droit pour déclencher une cinématique assez étrange...

Glas - Vous ne pouvez malheureusement rien faire face à tous ces fantômes, attendez la prochaine cinématique...

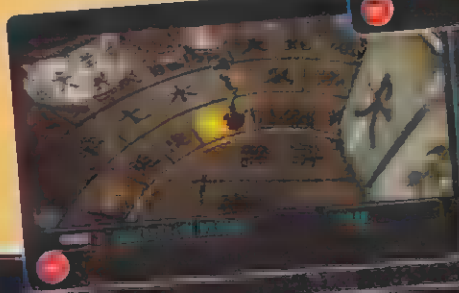
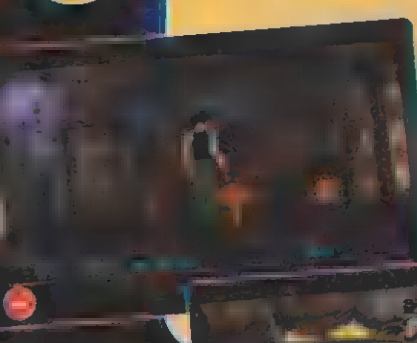
Han - Avancez toujours tout droit en blastant tout ce qui passe, jusqu'à ce que vous arriviez à un cul-de-sac : une nouvelle énigme [58]. Vous devez placer chaque objet à l'endroit où vous l'avez trouvé : la tablette en pierre se place sur la carte tout en haut (la chambre d'enfant), l'œil se place sur le puits, le côté gauche de l'arbre va sur la carte la plus à gauche, le côté droit de l'arbre va sur la carte en bas à droite.



## Les symboles chinois

Han - Vous vous retrouvez maintenant dans une pièce étrange remplie de symboles chinois. Faites une sauvegarde à droite du socle rouge et placez la poupée sur ce socle [59]. Il faut ensuite placer chaque élément sur le symbole chinois qui lui correspond (servez-vous du socle rouge pour visualiser ces correspondances). Attention, des ennemis vont vous attaquer et

gêner votre réflexion, débarrassez-vous d'eux avant de commencer. Placez donc l'arbre [60], l'œil [61], et la tablette en pierre [62] sur les symboles indiqués...



## Hana tue Glas

Vous devez alors livrer combat contre Lam. Planquez-vous derrière l'une des deux torches pour éviter ses tirs et shootez les bestioles volantes qui vous attaquent. Lorsque vous voyez apparaître un billet de banque, prenez-le et jetez-le dans le feu d'une des deux torches [64]. Répétez trois fois cette action pour vaincre le boss...

Si vous gagnez, vous éliminez Yim, par contre si vous échouez [65], vous ne mourrez pas, mais devenez sa complice par obligation...



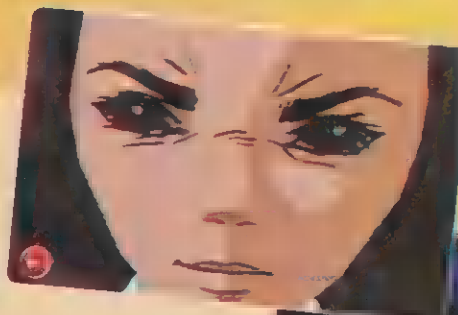
## Le combat final, cinq issues possibles...

Hana - Vous retrouvez à présent un vieil ami à vous qui, malheureusement, ne le restera pas longtemps... Après son monologue, vos deux héros (Hana et Glas) se tiennent en joue mutuellement [63]. Un choix doit donc être fait de votre part : tuer Hana ou tuer Glas (sauf si vous avez choisi de jouer en mode Hard).

### Glas tue Hana

C'est Wee Ming que vous allez affronter. Pas de difficulté particulière pour ce combat, si ce n'est qu'elle vous envoie trois monstres de temps en temps. Contentez-vous de blaster tout ça...

Si vous gagnez [66], Glas rentre chez lui avec la poupée, si vous perdez, Wee Ming exécutera ses plans plutôt funestes [67]...



### En mode Hard, Glas et Hana restent en vie

Choisissez l'option du milieu, et ni Hana, ni Glas ne meurt. La fin est alors la même que celle d'Hana victorieuse, mais à deux...





AVENTURE

SOLUCE

MEDIEVIL 2 \* MEDIEVIL 2 \*

# Medieval

Comme le premier épisode, Medieval 2 est bourré d'énigmes farfelues.

Tuer les nombreux ennemis requiert également la connaissance de techniques particulières. Mais avec la soluce que vous tenez entre vos mains, arriver à la fin sera un jeu d'enfant. Londres et ses habitants s'apprêtent à vivre un enfer, et c'est à vous de les aider...

Kael

## Sans chair, juste en os

### LES MOUVEMENTS

Dan, pendant son long sommeil, a appris de nombreux nouveaux mouvements. Il faut tous les connaître si vous voulez arriver à la fin...

○ : Attaque tournoyante

○ : Sauter

▲ : Super charge ou parer

✕ Croix : Frapper

L1 : Changer la cible

L1 + ○ Carré : Changer d'arme

R1 + direction : Straffer

Maintenir ○ enfoncé : Super attaque

Select : Activer l'inventaire

Start : Pause

L2 : Rotation par la gauche

R2 : Rotation par la droite

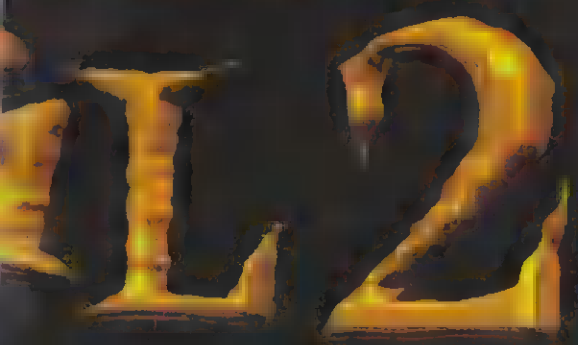
R2 + L2 : Vue subjective

▲ + ○ : Super saut

L1 + ▲ : Contrôler le corps ou la tête







## LES MAINS SONT NOS AMIES...

De temps à autre, il faudra faire appel à la main. Cela sera parfois nécessaire pour progresser dans l'aventure ou récupérer des trésors et des calices cachés. Cette capacité n'est pas accessible dès le début. Ce n'est qu'à partir du château du comte Dracula que vous l'obtiendrez. Pour placer votre tête sur une main, il faut procéder de la façon suivante : placez-vous devant une main et attendez qu'elle s'allume. Allez dans votre inventaire et sélectionnez le crâne.

Si vous souhaitez la récupérer, il faut placer la chose devant le corps, et presser L1 + Triangle.

## POUR LES PETITS TRICHEURS

Il existe un code qui permet d'activer le Cheat mode. Donc, si une partie du jeu vous semble insurmontable, utilisez-le. Pendant le jeu, faites Pause, puis maintenez L2 enfoncé. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : ↓, →, O, ←, ←, O, →, O, ← et ←.

Une nouvelle option fera son apparition.



## Le musée

Après une longue sieste, il est temps pour Dan de se lever. Londres et le monde doivent être sauvés.

Parlez au fantôme et allez récupérer la petite épée qui se trouve dans la pièce en face. Pour la prendre, appuyez sur O, utilisez votre bras et cassez la vitre [01]. Longez le couloir jusqu'à ce que vous arriviez dans une grande pièce éclairée. Tuez les zombies qui osent vous attaquer et récupérez la clé du musée. Enfin, empruntez la porte en face de vous.

Tuez les deux chevaliers en armure. Grimpez les marches et cassez la vitrine afin de prendre le pistolet. En appuyant sur Select, vous ferez apparaître votre inventaire. Equipez-vous de votre dernière trouvaille et continuez à progresser.

Sautez par-dessus les trous pour atteindre la porte qui mène à la suite du niveau et utilisez votre clé [02].

Après avoir discuté avec le fantôme, escaladez l'échelle afin d'atteindre une autre pièce du musée. Là, vous rencontrerez le premier boss du jeu. Mais l'affrontement n'est pas pour tout de suite. Il faut, ici, éliminer ses sbires squelettiques. Ils ne sont pas très difficiles, et en trois coups, ils meurent. Une fois le passage débloqué,



grimpez sur la statue. N'hésitez pas à changer l'angle de caméra pour avoir une meilleure vue [03]. En haut, prenez les pièces et reprenez de la vie

si vous en avez besoin. Passez la porte et continuez votre route.

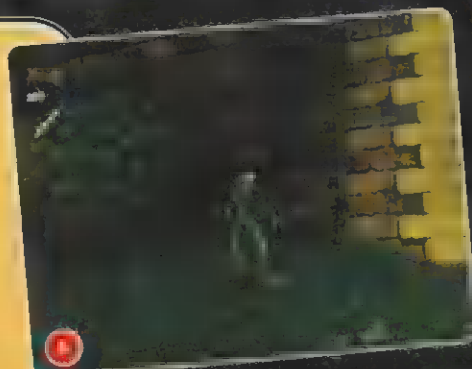
Deux pièces plus loin, descendez les escaliers et tuez les deux volatiles squelettes plus bas.

Au centre, se trouve un canon. Il faudra s'en servir pour ouvrir le passage d'en face. Commencez par aller dans la pièce de droite. Tuez tous vos adversaires et récupérez la torche qui se trouve au fond [04].

Allez dans le jardin et tuez les hordes de zombies qui poussent du sol. Au fond du jardin, il y a un coffre. Tapez dessus pour faire apparaître un boulet de canon [05]. Cela vous sera utile plus tard. Enfin, récupérez le calice qui se trouve dans la mare.

Retournez près du canon. Enflammez votre torche et déposez le boulet. Pour cela, allez dans l'inventaire, descendez dans le menu et validez l'objet désiré. Dirigez-vous près de la mèche et tendez le bras pour l'allumer.

Prenez l'échelle à droite de l'entrée et récupérez la clé dinosaure qui se trouve au bout des remparts [06]. Redescendez et utilisez-la sur la porte en bas.



## Le tyranosaure

Le premier boss du jeu est assez impressionnant, mais il n'est pas très difficile à battre si l'on possède la bonne technique.

Commencez par courir ■ passez la porte en face.

Avant de monter toutes les marches, achetez des balles au vendeur. Si vous n'en avez pas, il vous sera impossible de battre ce dinosaure squelette.

Grimpez et passez la porte pour atterrir sur les remparts de la salle du boss. Courez sans vous arrêter afin d'éviter ses charges ■ les pierres qui dégringolent.

Au bout d'un moment, ■ bête charge et vient se mettre à votre hauteur. Descendez ■ grimpez sur le dos de l'animal.

Une fois arrivé à ■ hauteur de sa tête, sortez votre épée et donnez-lui un bon coup [07]. Il se transforme maintenant en ptérodactyle. Sortez votre pistolet.

Dès qu'il s'arrête au centre de la pièce, tirez sur lui le plus rapidement possible. Une fois l'animal mort, le passage s'ouvre et il ne vous reste plus qu'à redescendre, prendre la potion de vie et vous rendre au laboratoire du professeur.





## Kensington

Kensington, le deuxième niveau, est assez difficile. Pour tuer les zombies en rouge, il faut d'abord éliminer leurs compagnons pour qu'ils deviennent vulnérables [08].

Avancez et passez sous le pont à gauche pour atteindre le bord de la rivière. Actionnez le levier, ce qui aura pour effet de faire descendre une plate-forme. Grimpez dessus et empruntez le passage en hauteur. Descendez et tirez la caisse pour grimper. Prenez la clé du dépôt et sortez [09].

Allez en direction du musée, longez-le et utilisez votre clé sur le portail du fond. Montez à l'échelle qui se trouve à gauche et allez récupérer la clé de l'hôtel de ville. Pour sortir de cette salle, placez la caisse sur la charrette et sautez dans le passage [10]. Repartez vers le début du niveau, c'est là que se trouve la mairie. Ouvrez la porte et entrez.

Grimpez à l'étage et, derrière les caisses, il y a un coffre avec une montre à gousset à l'intérieur. Prenez l'objet.

Si vous avez 100 % d'âmes dans le calice, vous pouvez le récupérer. Pour cela, rendez-vous près du pont et grimpez à l'échelle qui se trouve sur la gauche. Arrivé à la gare, tapez sur la cloche pour faire venir la locomotive. Elle va s'arrêter près de vous et vous pourrez prendre le calice [11]. Pour

finir cette partie du niveau, il ne vous reste plus qu'à retourner devant le musée. Escaladez l'échelle sur la gauche et une fois que la lucarne s'ouvre, sautez.

De retour dans le musée, les choses se compliquent. Les momies attaquent. Pour le moment, il n'y a pas de véritable technique pour les vaincre. Foncez dans le tas en espérant que vous ne subirez pas trop de dégâts [12].

## Les catacombes

Vous êtes à présent dans les chambres secrètes. Avancez en ayant toujours une flamme à la main.

Quelques pas plus loin, vous êtes dans une pièce avec quatre routes creusées et des blocs de pierre verte. Il faut les déplacer afin de former des escaliers [13]. Vous pouvez ainsi récupérer le parchemin de Sekhmet à droite, la tablette d'Horus à gauche, et le bâton d'Anubis au fond, près de la sortie. Descendez et rendez-vous dans la dernière salle du niveau.

Dans cette pièce, vous devrez poser vos trois nouveaux objets sur les statues qui s'y trouvent. Cela libérera

une femme momifiée [14].





## La galerie des monstres

Ce troisième niveau est assez court lorsque l'on connaît toute la marche à suivre.

Traversez les deux ponts et tournez à gauche derrière la deuxième caravane. Empruntez le passage. Vous pourrez ainsi récupérer une potion de vie [15].

Plus loin, vous arriverez devant une porte avec un marteau dessiné dessus. Si vous possédez cette arme, vous pourrez entrer et participer à un jeu, dont le but est d'écraser le maximum de Limps.

Sortez et continuez votre route en tuant les ennemis et en sautant sur des plates-formes.

Vous allez tomber nez à nez avec un éléphant mécanique [16]. Pour le tuer, prenez votre canne et envoyez un laser. Passez derrière le pachyderme et attaquez. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il s'effondre. Prenez la clé et sortez.

Au bout de la route, il y a une petite maison avec un éléphant en construction. Grimpez à l'étage grâce au trampoline, et prenez le calice si vous le pouvez [17].

Sortez et sautez sur les trampolines pour atteindre un petit terre-plein surélevé. Avancez et passez la porte en face. Vous vous retrouvez devant un deuxième éléphant. Détruisez-le de la même manière que le précédent et volez-lui sa clé. Partez en direction du grand chapiteau.

Placez vos deux clés pour que la porte s'ouvre. Maintenant, vous allez affronter le boss de ce niveau [18].

## L'éléphant mécanique

Pour battre ce gros ballot, placez-vous sur le côté et attendez qu'il passe devant vous. Poussez le levier pour faire tomber le projecteur sur sa tête [19]. L'animal vaincu, il ne vous reste plus qu'à rejoindre la sortie qui se trouve à l'endroit où vous avez affronté le premier magicien.

## L'observatoire de Greenwich

Quelle poisse ! À peine arrivé à l'observatoire, Dan se fait voler sa tête par un méchant volatile. Il faut donc, avant toute chose, aller la récupérer. Dirigez-vous vers le labo et

grimpez à l'échelle sur la gauche [20]. Une fois haut perché, tuez l'oiseau et prenez votre tête.

Partez maintenant vers les quais.

A gauche, il y a une échelle qui mène à un autre nid. C'est là qu'il faudra récupérer votre tête si vous vous la faites de nouveau chiper. Descendez et longez la berge pour atteindre une petite pièce accessible par un pont [21].

Allez au fond et déposez votre tête dans le trou. Passez en vue subjective. Notez le code que vous apercevez sur le mur, et reprenez le contrôle de votre corps.

Avec les leviers sur les côtés, tapez le code pour faire descendre le pont en bois [22]. Reprenez votre tête et allez faire un tour sur les bateaux.

Sur la passerelle en bois qui se trouve à gauche, actionnez le levier et continuez tout droit afin de récupérer le calice [23].

Revenez en arrière et sautez sur la plate-forme fraîchement sortie du sol. Courez et effectuez un supersaut pour atteindre la berge. Enfin, prenez la porte.

## L'aérodrome

Avancez et passez la porte sur le côté droit du bâtiment. Escaladez les palissades pour atteindre un drakkar volant [24]. Descendez d'une plate-forme et avancez pour tuer l'oiseau et récupérer votre tête si vous vous l'êtes fait prendre.

Retournez dans le bâtiment et, entre les deux plates-formes, placez votre tête dans le sous-marin jaune. Dans l'eau, vous apercevez un soufflet.

Plus bas, il y a des leviers. Ils servent à déplacer l'aimant au-dessus de l'eau [25].

Retournez au bateau volant, montez dessus et déposez le soufflet. Allumez la torche et déposez la flamme au centre du drakkar. Sautez sur l'objet au plancher pour entretenir le feu [26]. Le bateau décolle.

Pour vaincre les deux sbires de Lord Palertorne, il faut courir autour d'eux, et taper avec son épée. Vous êtes trop rapide pour qu'il vous touche, et en quelques minutes, ils sont tous les deux KO [27].





## Le jardin de Kew



Autant vous le dire de suite, ce niveau est l'un des plus difficiles du jeu. Pour le réussir et récupérer le calice, il faut faire un sans faute.

Avancez en direction de la serre. Arrivé devant, allez à droite jusqu'à une petite fontaine.

Contournez la citrouille et prenez la clé [28].

Revenez sur vos pas et évitez la citrouille géante qui vous fonce dessus.

Continuez à avancer et prenez la potion de vie qui se trouve sur le sol [29].

Le meilleur moyen pour vaincre les citrouilles est de se mettre à distance et de lancer sa hache.

Lorsqu'elles sont mortes, prenez



les antidotes.

Au fond du jardin, il y a un petit abri. Utilisez votre clé et entrez.

Prenez la soupape du réservoir d'eau et quittez cette maison.

Maintenant, il faut aller dans la grande serre. Pour cela, retournez en arrière et prenez la première porte à gauche.

Une fois à l'intérieur, il faut sauver le maximum d'âmes pures.

Equipez-vous de l'antidote, et lorsqu'une personne a une citrouille sur la tête, utilisez-le. Pour chaque âme perdue, vous perdez 2 % du calice. Il faut donc toutes les sauver [30]. Poursuivez votre avancée sur les passerelles, et dans la deuxième salle,

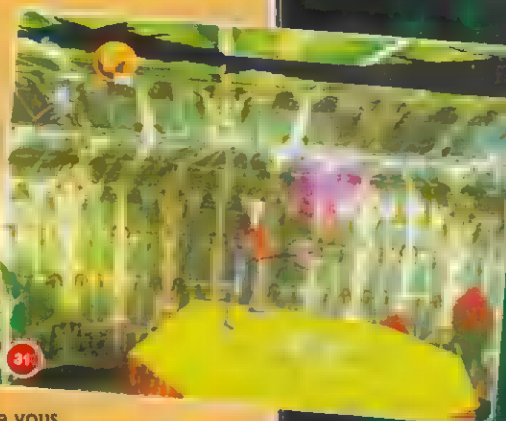
sauter sur la planche en bois qui mène à l'ouverture.

Continuez à sauver les âmes et grimpez sur les feuilles de l'arbre géant. Au sommet, vous

trouverez le calice que vous pouvez prendre si vous avez les 100 % [31].

Sautez sur les remparts et prenez la porte.

Passez les plates-formes et montez au sommet.



## Arroser les plantes

Avancez, évitez la citrouille géante et entrez dans la salle des machines. Utilisez votre roue bleue à droite : les fleurs s'ouvrent [32]. Revenez à la première pièce de la serre et descendez. Sauter sur les pétales. Grimpez à l'échelle et laissez-vous tomber sur une plate-forme en haut à gauche. Prenez la soupape du bassin et partez dans la salle de l'arbre géant [33].

Sur les remparts, déposez votre roue sur le tuyau, l'eau va couler dans le reste de la serre. Faites quelques pas en arrière et grimpez sur les deux fleurs. Prenez la soupape de la serre et quittez cette pièce [34].

Rendez-vous dans la pièce précédente et sautez sur la marguerite pour atteindre la sortie.

Sauvez les dernières âmes et utilisez la soupape. Il pleut et les deux dernières fleurs s'ouvrent.

Prenez le bouclier en argent dans le coffre, vous allez en avoir besoin.

Pour que la porte s'ouvre, il faut survivre. Vous devez éviter les jets de citrouille et tuer les ennemis qui attaquent.





## Dankenstein

Ce niveau se déroule dans un lieu que vous connaissez bien : le laboratoire du professeur. Commencez par aller à droite. Parlez au professeur qui vous explique le problème.

Pour récupérer les membres, il faut tuer des monstres. Dès que vous en battez un, vous pouvez récupérer une partie du corps. Une fois en votre possession, vous ne disposez que de 20 secondes pour l'apporter au professeur. Il n'est pas possible d'emporter plus d'un membre à la fois [35]. Il faut donc sans cesse faire des allers-retours.

Pour récupérer le fessier, il faut se placer devant le chemin de fer et attendre que le wagon passe. Dès qu'il est proche de vous, frappez ! [36]

Mais avant de donner la dernière partie du corps, il faudrait peut-être aller chercher le calice. Pour cela, marchez sur les rails afin d'atteindre la partie supérieure de la salle principale du labo. Sautez sur les plates-formes qui se trouvent en face de vous [37].

### Le combat de boxe

Il faut maintenant affronter le champion du méchant.

Pour votre premier combat, ce n'est pas la peine d'essayer de gagner, vous vous feriez charcuter en moins d'une minute. Attendez patiemment que le round se termine.

À la fin du temps réglementaire, vous pouvez prendre le contrôle de votre corps.

Autour du ring, les Limps jouent avec vos membres perdus. Dégomez-les pour les récupérer. Il faut aller vite car vous ne disposez que de 15 secondes.

Sur un des quatre côtés du ring, il y a un livre. Lisez-le. Vous y apprendrez de nouveaux coups susceptibles de faire très très mal à la bête [38].

Grâce à vos nouvelles techniques, seulement deux rounds seront nécessaires pour terrasser l'ennemi.

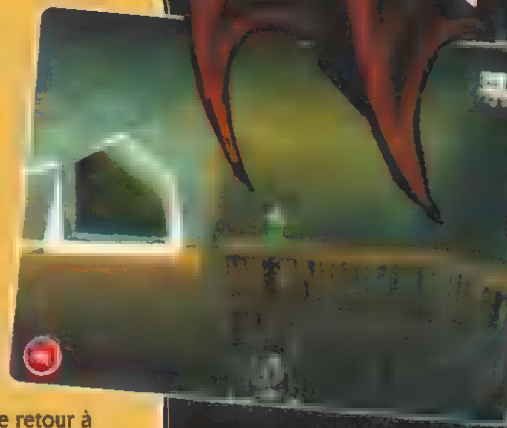
## Wulfrum Hall

Vous voilà maintenant devant les portes du château du comte Dracula en personne. Malheureusement, la porte est fermée à clé.

Sautez dans le petit bac au milieu du jardin. Dans votre inventaire, sélectionnez la tête afin de la déposer sur la chose au sol. Grâce à votre petite taille, vous pouvez maintenant entrer par la fenêtre qui se trouve en bas à droite du pont [39].

Allez dans la pièce de gauche et sautez sur la table afin de prendre la clé. Revenez vite dans la pièce précédente.

Placez-vous sur le bouton au sol. Sautez sur la plate-forme et montez à l'étage. Avancez et prenez garde à la fille qui guette. Sautez sur les caisses et la bibliothèque à droite, puis sur la cheminée. Continuez à progresser et sautez par la fenêtre pour recouvrer votre liberté [40]. De retour à l'extérieur, allez rejoindre votre corps et dirigez-vous vers la porte principale. Au bout du hall d'entrée, il y a une porte condamnée. Tapez sur les planches pour libérer un passage. Grimpez les marches de l'escalier.







## Wulfrum Hall (suite)

### La chasse aux vampires

Vous allez maintenant devoir détruire tous les vampires du château. Dans la première salle qui se trouve à droite, placez les cercueils sur la même ligne et tapez sur les planches qui couvrent la fenêtre [41]. Au contact de la lumière, les créatures flambent.

Ressortez et rendez-vous dans la salle en face.



Commencez par ouvrir le passage de lumière, puis, poussez le premier cercueil.

Pour le deuxième, il faut placer la caisse près de la plate-forme. Poussez le cercueil, puis la caisse [42].

Les vampires morts, vous pouvez vous rendre dans la pièce suivante (juste à droite).

Grimpez à l'étage afin d'atteindre deux nouveaux cercueils. Déplacez-les et faites-les descendre en

passant par les marches près de l'entrée. Il faut positionner le premier au bout du couloir, le deuxième, en face derrière un petit rebord. C'est à ces deux endroits que la lumière va frapper. Sautez sur les nombreuses petites plates-formes, tapez sur les planches qui masquent la fenêtre [43]. Les deux vampires vont s'enflammer, les portes s'ouvrir, vous pouvez passer à l'étage supérieur.

Mais avant de grimper l'escalier, prenez à droite afin de trouver une potion de vie.

Dans cette nouvelle pièce, commencez par monter grâce à l'ascenseur, et brisez les planches de la fenêtre. Sautez sur les ponts suspendus et poussez les deux cercueils afin qu'ils se brisent sur le sol. Il faut à présent mener les créatures vers la lumière. Pour cela, il faut les pousser avec les caisses comme indiqué sur la photo [44].

Une fois sur l'ascenseur, ils se dirigent tout droit vers leur mort. Les portes s'ouvrent et vous pouvez continuer votre chemin. Avant de grimper plus haut, il serait préférable de récupérer le calice. Ce dernier se trouve en bas, près de la porte d'entrée sur une table. Voici maintenant la dernière épreuve du château avant le boss. Montez au sommet de la tour, éclatez les morceaux de bois et redescendez. Déplacez les cercueils et menez les monstres un par un à la pièce suivante. Devant la porte, il y a un piège qui

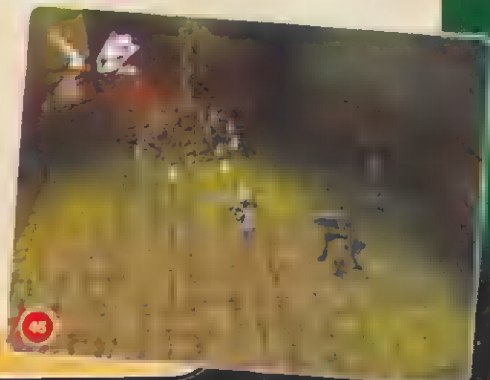
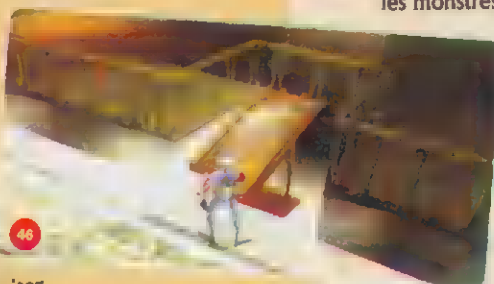
actionne la cloche. Avancez doucement pour qu'ils vous suivent. Une fois de l'autre côté, poussez trois fois le levier pour que le chandelier projette la lumière [45]. Les portes s'ouvrent.



### Le comte

Pour vaincre Dracula, voici la marche à suivre : courez autour de lui en évitant ses boules de feu. Placez-vous devant un miroir et lorsque le comte envoie une attaque, esquiviez.

Dans la deuxième partie du combat, les choses se corsent. Evitez ses charges et lorsqu'il se place au milieu de l'aire de ses charges et lorsqu'il se place au milieu de l'aire de combat, placez-vous devant ou derrière un miroir. Il enverra de nombreuses boules de feu qui lui reviendront dessus. Il faut maintenant en finir avec cet adversaire belliqueux et sournois. Pour cela, orientez les miroirs afin qu'ils reflètent la lumière du jour [46]. Une fois qu'ils sont bien placés, le monstre brûle et s'en va rejoindre ses ancêtres en enfer.

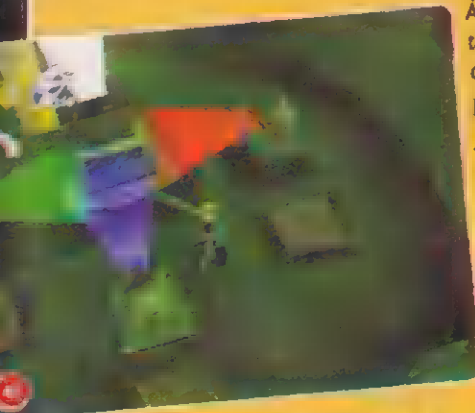




## White Chapel

Dans ce niveau, vous devez explorer un assez grand quartier de Londres et ses nombreuses rues étroites. Commencez par traverser le cimetière et descendez le long escalier.

Pour entrer dans le club, il faut une carte de membre. Partez à gauche et longez la route. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant une maison à la porte grande ouverte.



À l'intérieur, contournez la table et ouvrez le coffre en face de vous. Prenez l'arbalète.

Rendez-vous ensuite dans le jardin avec la statue qui se trouve juste en face de la maison. Appuyez sur l'interrupteur rouge. Trois projecteurs s'allument. Tapez dessus pour qu'ils illuminent la boîte au centre. Enfin, pressez les petits interrupteurs afin d'avoir trois couleurs différentes : le vert, le bleu et le rouge [47].



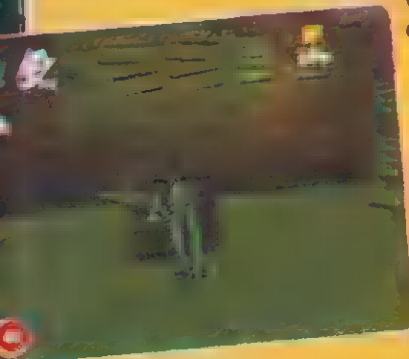
Vous pouvez maintenant récupérer le bouclier licorne et quitter cet endroit.

Refaites le chemin inverse, mais ne prenez pas la rue qui mène au club ; continuez tout droit. Au bout d'un moment, vous verrez une porte à votre gauche. Entrez [48].

Une fois à l'intérieur, passez la porte en face et descendez les

marches. Vous êtes maintenant dans une cave. Cassez toutes les caisses et récupérez les sacs de pièces.

Avancez et grimpez les marches pour arriver dans la boutique de fringues de White Chapel. Entrez dans la cabine d'essayage...



Vous êtes maintenant habillé comme un vrai gentilhomme et il vous reste donc à vous occuper de la carte de membre.

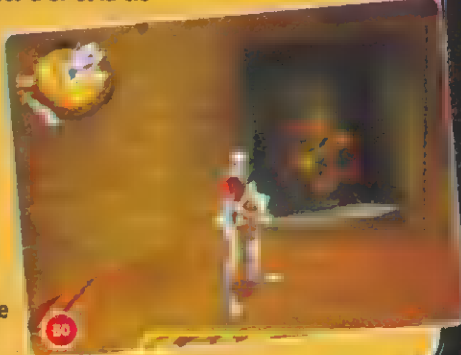
Retournez devant la boîte et prenez cette fois-ci le chemin de gauche. Déplacez la caisse et collez-la au mur d'en face. Vous pouvez maintenant atteindre les toits de la ville [49].

Laissez-vous tomber sur la terrasse plus bas et passez par la fenêtre. Faites un tour dans la cave et détruisez les caisses pour prendre les sacs de pièces d'or et la clé de la bibliothèque. Placez votre tête sur la main et rentrez par le petit trou de souris.

Appuyez sur l'interrupteur pour mettre à jour une salle secrète. Remontez et récupérez le bouclier Griffon qui s'y trouve [50].

Enfin, utilisez votre clé sur la porte de la bibliothèque.

Grimpez à l'échelle et prenez la carte de membre tant convoitée.



## Le chemin vers le Club

Il faut maintenant se rendre au cimetière pour récupérer la barbe. Au fond, il y a un mausolée. Placez-vous devant la porte et sortez de votre besace le bouclier Griffon, qui se place à gauche.... et le bouclier Licorne qui s'insère à droite. La porte s'ouvre et vous pouvez entrer [51].



Brunel (dans le cercueil) semble mécontent de votre venue et compte bien vous le faire payer. Votre but maintenant, c'est de survivre à la horde de zombies qui vous attaquent. Acharnez-vous également sur le cadavre.

Une fois mort, il vous laisse sa barbe. Prenez-la. Affublé de la sorte, vous êtes enfin prêt à rejoindre les grands de ce monde dans le club de White Chapel. Mais avant cela, il faut aller chercher le calice.

Repartez en direction du jardin et longez le mur de gauche. Prenez le calice et partez à la recherche de Kiya.

Dans le club, parlez à la serveuse qui vous apprend que votre amie est partie avec Jack l'éventreur [52]. Il faut maintenant faire vite. Repartez vers le jardin et empruntez le chemin qui vient de s'ouvrir.

Malheureusement, vous arrivez trop tard...

## Les égouts

A force de ne pas voir où il met les pieds, Dan se retrouve perdu dans les égouts de la ville. Dans ce lieu vivent de nombreuses petites créatures. Aidez-les en tuant l'Alien qui a pris possession du corps du bœuf.

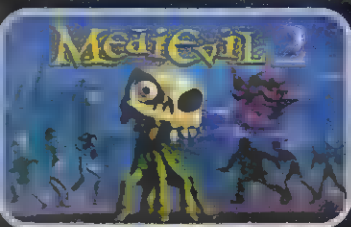
Suivez le soldat qui vous mène à son chef. Ce dernier vous demande de libérer les femmes.



Prenez le chemin juste à droite, descendez la passerelle et tapez sur le derrière des bovins pour qu'ils ouvrent un passage dans le mur.

Dans la salle suivante, il y a une première femme à libérer. Pour cela, attendez que le monstre sorte sa tête et frappez-le au niveau du cou. En cinq attaques, il devrait s'éteindre [53]. Vous pouvez quitter cette pièce et partir à la recherche des autres. (suite page suivante)





## Les égouts (suite)

Plus loin, commencez par détruire le mur et escaladez l'échelle. Avancez et, sur la droite, vous trouverez une potion de vie. Redescendez et passez la porte. Une nouvelle femme attend votre aide. Procédez comme pour le monstre précédent. Puis, placez votre tête sur la main. Empruntez le passage en face. A l'intérieur, il y a le calice. Il ne faudra pas oublier d'aller ■ récupérer avant de quitter le niveau [54].



Retournez dans le village et prenez le chemin en face avec l'énergie au sol. Placez votre tête sur une main et tuez tous les monstres avec le corps. Puis, passez par l'ouverture en bas de la porte et actionnez le bouton pour l'ouvrir.

Vous pouvez maintenant faire progresser le corps.

Avec la tête sur la main, sautez sur les caisses et passez par le trou. Placez-vous

dans le tuyau vert et reprenez les commandes du corps. Passez la salle et placez-vous près du levier. Il faut maintenant taper dessus afin de mener la main sur la plate-forme à gauche [55].

Sautez sur le bouton pour que les tubes tombent à l'eau. Vous pouvez alors grimper à l'échelle. Récupérez la tête ■ continuez votre escalade.

Prenez les pièces d'or et passez par le trou.

Dans ce lieu, il y a trois femmes à libérer. La première se trouve dans la salle à gauche, elle est isolée. Sur le chemin, vous rencontrez le receleur qui vous remet l'affiche du musée.

Les deux autres sont au bout du couloir, près du gros tuyau en acier. Il faut bien faire attention de ne pas tomber.

Ça y est, elles sont toutes libres : allez voir le chef qui, pour vous récompenser, vous téléporte sur une berge.

Appuyez sur la cloche et montez sur le radeau. Voilà, ce niveau est maintenant fini !

De retour dans le labo, rendez-vous dans la petite salle derrière le bureau, et parlez au professeur [56].



## La machine à remonter le temps

Vous êtes maintenant de retour dans ■ musée où il faut réparer et utiliser la machine à remonter le temps. Commencez par emprunter l'escalier à gauche et la porte au bout (les deux chevaliers en armure ne peuvent pas être tués).

### Salle 1

Dans la première salle, il y a une énigme musicale. Lisez le livre et placez-vous sur l'aire de jeu. Le but est d'appuyer sur les bonnes touches et dans le bon ordre. À la fin, une soucoupe descend et dépose la première pièce de la machine [57].



### Salle 2

Dans la deuxième salle, commencez par déposer votre tête sur la main et passez par le trou dans la vitre. Avec le corps, sautez sur un des trois boutons pour faire sortir un extraterrestre. Placez la main devant la fusée et évitez les tirs de l'être vert pour qu'il dégomme la fusée. Recommencez deux fois pour récupérer la deuxième pièce de la machine [58]. Quittez cet endroit.



### Salle 3

Dans la salle 3 qui se trouve à l'étage en dessous, placez votre tête sur une des mains et entrez dans la fusée. Là, il faut être suffisamment agile et adroit pour atteindre la planète au centre et récupérer la dernière pièce de la machine [59].

Maintenant, redescendez et rendez-vous dans la salle de la machine.

Placez vos trois pièces et vous voilà parti à la rescousse de Kiya.



## Retour aux égouts

Pour que la machine fonctionne correctement, il vous faut la pierre du temps. Voilà pourquoi vous êtes de retour dans les égouts. Descendez dans la cave du temple qui se trouve au centre du village, et prenez ■ pierre. Vous êtes tombé dans un piège. Heureusement, une main charitable vient vous porter secours.

Placez votre tête sur cette dernière et remontez à l'étage sans vous faire tuer par le garde qui veille. Entrez dans la cage en bois et pressez le bouton. La cage va s'ouvrir et la porte au fond également [60].

Après avoir récupéré votre tête, remontez et dirigez-vous vers la cabane du grand chef. Assommez-le, lui et ses gardes du corps. Prenez la clé qu'il laisse tomber et utilisez-la sur la porte. Maintenant entrez et descendez toutes les marches.

Au fond, entrez dans la cabine d'essayage et endossez un nouveau costume. Ainsi vêtu, vous pouvez emprunter le radeau. Allez au bord de l'eau et tapez sur la cloche. Le radeau arrive et vous pouvez monter dessus.





## Jack L'éventreur

Ouf !!! Cette fois-ci vous êtes arrivé juste avant que Jack aspire l'énergie de Cilla. Il est temps pour lui de payer pour tous ses crimes passés. Lorsque le tueur vous court après, il n'est pas possible de le tuer. Courez et utilisez votre charge lorsqu'il est proche de vous, afin de vous éloigner. Dès qu'il attrape votre amie, frappez-le très rapidement avec une de vos armes (le pistolet est conseillé) [61]. Lorsqu'il n'a plus d'énergie, le monstre vous supplie de l'épargner. Mais avec ce qu'il vous a fait endurer, il n'a aucune échappatoire. Cilla est sauvée, et au contact de votre double, vous récupérez une magnifique armure en or.



## Les flèches de la cathédrale

Vous êtes maintenant dans le repère de Lord Plastronne. Si vous voulez réussir plus facilement ce dernier niveau, il est vivement conseillé de retourner en arrière afin de récupérer les armes et sacs d'or que vous avez ratés. Vous allez en avoir besoin.



Ici, le but est de libérer les onze âmes perdues. Allez à gauche et récupérez le premier ange. Grimpez à l'échelle.

Pour éviter l'huile bouillante, utilisez votre bouclier [62].

Une fois en haut sortez une de vos armes (comme la mitrailleuse), et canardez les chauves-souris géantes. Continuez à grimper à toutes les échelles en évitant les flammes et l'huile.

Une fois sur les toits, avancez et récupérez la deuxième âme. Retournez-vous et empruntez la première porte à votre gauche. Prenez l'âme et tuez tous les monstres si vous voulez sortir. Allez dans la pièce en face et faites exactement la même chose. Ensuite, grimpez à l'échelle et allez tout à fait à droite pour récupérer la potion de vie et sauver une nouvelle âme. Une fois au sommet de la tour, passez la porte.

## La fuite

Dans la salle suivante, dirigez-vous vers le mécanisme et placez la roue [64].

Actionnez le levier à droite deux fois de suite afin de retourner la pièce à gauche et de mettre l'escalier de pierre à l'endroit.



Grimpez les marches et de l'autre côté, dans la troisième pièce, posez votre tête sur une des mains. Sautez dans le trou au centre et avancez sans tomber. Récupérez le pignon et sautez sur la dernière roue pour vous faire expulser de cette chambre [65]. Revenez dans la première pièce et actionnez de nouveau le levier. Dirigez-vous dans la salle numéro deux, et placez votre roue. Retournez

une nouvelle fois dans la pièce et rendez-vous à droite des marches de pierre [66]. Frappez deux fois de suite le nouveau levier. Vous pouvez maintenant atteindre une échelle dans la salle trois.

Grimpez, et une fois de l'autre côté, prenez la page du grimoire.

Le château va bientôt être détruit, vous n'avez que 58 secondes pour vous sauver.

Il faut se rendre au sommet du château (avec le chandelier) : courez et n'hésitez pas à utiliser la charge pour aller plus vite. Le timing est très serré, mais c'est tout à fait possible (à 1 seconde près).



## Dans la cathédrale

Sauter sur le chandelier et tapez sur le levier pour le faire descendre. Arrêtez-vous de temps à autre pour récupérer les âmes qui se trouvent sur les rebords. Une fois en bas, empruntez la porte, récupérez l'âme et tuez tous les monstres afin que la porte s'ouvre de nouveau. Dans la pièce suivante, sautez sur les plates-formes en suspension pour atteindre une échelle. Cela vous permettra de récupérer trois nouvelles âmes. Une à gauche, une à droite, et une au fond. Sauter sur la planche du milieu afin d'atteindre une porte au fond. À l'intérieur, tapez sur le levier pour faire descendre le chandelier. Grimpez dessus et actionnez le levier pour monter. Grâce à un supersaut - Triangle et Carré -, vous pouvez atteindre la pièce suivante et récupérer le pignon en or [63]. Retournez dans la grande salle et allez au plus bas. Prenez la porte afin d'accéder à la suite du niveau. Libérez l'âme et prenez la fiole de vie, puis tuez tous les monstres qui débarquent.



## Le combat final

Palertorne vous envoie ses deux sbires. Pour les tuer, utilisez la même technique que dans le niveau de l'observatoire : tournez autour et donnez des coups d'épée.

Une fois les sous-boss vaincus, sauvegardez et entrez dans la dernière aire du jeu.

Les choses se compliquent avec le boss final. Lord Palertorne est aidé par un monstre gigantesque et terrifiant. Les deux attaques différentes : les flammes, qui s'évitent en sautant par-dessus, et le poing, qui vous assomme. Lorsque le magicien apparaît à l'écran, envoyez-lui une bonne quantité de munitions en pleine tête. Cela aura pour effet de le perturber, et il tirera sur sa créature qui n'apprécie guère la mitrailleuse [67]. En quelques coups, le combat se termine comme la carrière du méchant.

Vous pouvez maintenant admirer la superbe scène de fin. Dan vient de sauver Londres et le monde. Il peut maintenant quitter ce château maléfique (enfin, ce qu'il en reste), et rejoindre le professeur et sa dulcinée momifiée qui l'attendent plus loin [68].







SYPHON FILTER 2 • SYPHON FILTER

ACTION

CE  
S  
E  
C  
E

SYPHON FILTER 2

# Nerfs d'acier et gros calibre

Le premier épisode de Syphon Filter était déjà explosif, celui-ci l'est encore plus. Les rebondissements sont légion, les balles pleuvent, les espers se cachent dans l'ombre... Bienvenue dans un monde où l'erreur n'est pas tolérée, un monde sans pitié, rempli de magouilles. Il faudra parfois être discret, parfois faire tout sauter, mais ce sera loin d'être facile. Heureusement, on s'est dit qu'un petit guide fait maison vous ferait plaisir... Bonne chance !

Switches

## INTRODUCTION

Des tensions en Chine, un missile nucléaire explose au Kazakhstan. Tout ça à cause de la mise en vente du virus Syphon Filter, fabriqué par les industries Pharcom. Gabe et Lian, membres d'une organisation d'agents secrets, enquêtent et

découvrent que leur agence est impliquée dans la vente du virus. Heureusement, il y a aussi des alliés, comme Teresa ou Gregorov, ils vous aideront à fuir les forces militaires déployées par l'organisation. Lian est infectée par le virus, elle est enlevée par un commando et emmenée à la base de Mac Kenzie dans le Colorado. Gabe s'enfuit avec des disques de données en avion

(C130) mais est abattue et échoue dans les Rocheuses. Il faut absolument récupérer les disques avant l'agence pour avoir une chance de guérir Lian Xing. Après un atterrissage en parachute, vous devrez retrouver Chance et protéger les autres membres du CBDC, ainsi que récupérer le localisateur du transpondeur du C130.



## TECHNIQUE

S'il y a bien une technique dont vous allez vous servir souvent dans SF2, c'est celle du lock straffé. Cela ne doit pas vous dire grand-chose. En fait, cette technique vous permet de vous abriter derrière un mur et d'en sortir brièvement pour distribuer des balles dans la tête. Pour cela, il faut maintenir la visée manuelle (L1, aussi nommée lock manuel ou mode Manuel) puis appuyez sur L2 ou R2 pour vous décaler légèrement. Cette technique est utilisée pour neutraliser des hommes possédant une forte puissance de feu, équipés ou non d'un pare-balles. Ou bien d'observer sans être vu. Elle vous permet aussi de rester à couvert tout en continuant à distribuer des pruneaux aux méchants. Alors merci qui ?

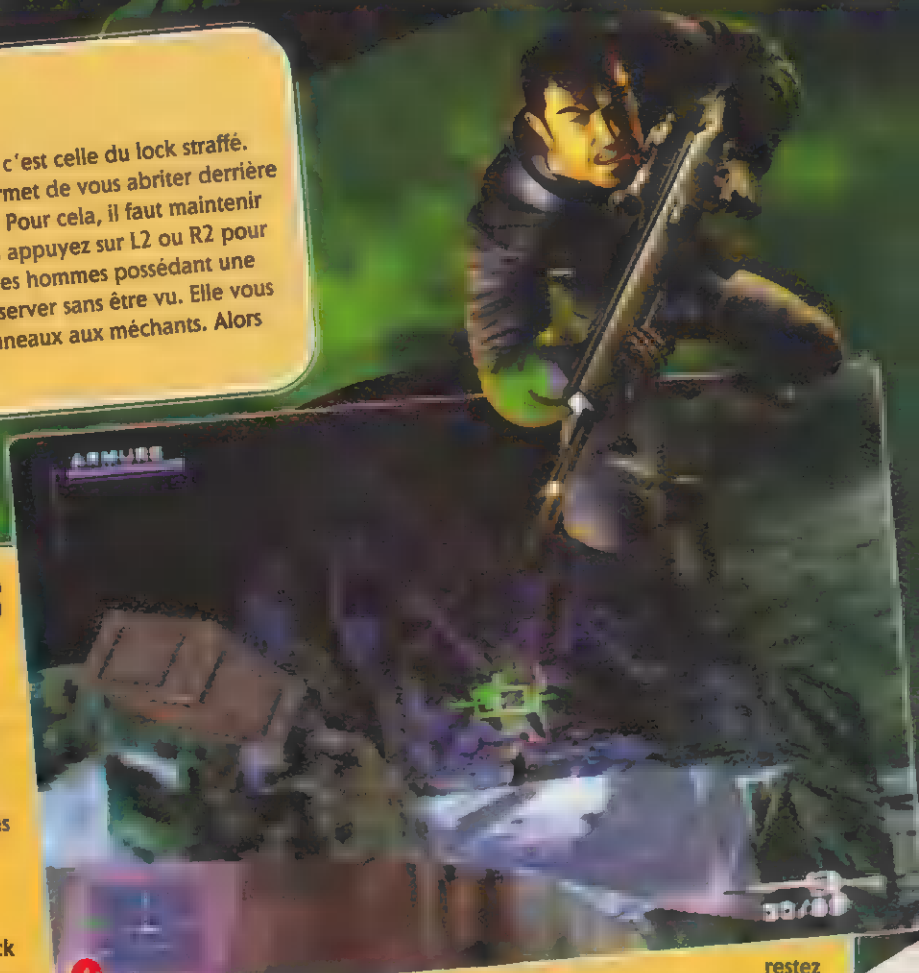
## Les montagnes rocheuses

Après avoir touché terre, allez à droite pour parler avec les survivants du crash.

A votre gauche, vous apercevez un type accroupi. Dirigez-vous vers lui, il va vous aider à trouver Chance. Il vous indique une caverne en contrebas. Deux autres hommes de votre groupe s'y trouvent et apportent des infos supplémentaires sur Chance, que vous ne tardez pas à rencontrer ; il vous donne le localisateur et part dans la vallée en éclaircur. Vous devez trouver un point en hauteur pour l'utiliser.

Attention, après le brin de causette, ça chauffe un peu. Un gars armé jusqu'aux dents arrive en parachute. Prenez les devants et utilisez le lock (visée) automatique (R1) avant qu'il ne touche terre. Une barre de ciblage verte est disponible dans ce mode Auto, utilisez-la pour une plus grande efficacité. Une fois le vilain déchu, pensez à vous rendre près de son cadavre, son M16 va être utile. Faites demi-tour dans la grotte, courez et ne vous arrêtez pas, vous allez être victime de tirs de grenades. Les tirs ont bloqué l'issue. Il va falloir trouver du C-4. Attention à la sortie de la grotte, ça barde sévère. Utilisez le lock manuel (L1) pour tuer le terroriste au-dessus de vous à droite. Ne vous avancez pas trop au début, restez à distance et tuez les ennemis qui s'avancent vers vous avec la visée manuelle. Après la première vague, une cueillette d'armes s'impose (M16). A partir de l'entrée de la grotte, partez tout droit, montez et mettez-vous à couvert derrière le mur de gauche. Tuez les hommes en hauteur sur la droite. Attendez-vous à un assaut au-dessus de vous (surveillez votre radar), utilisez le lock auto et le M16 si vous êtes pris de vitesse. Soyez rapide, ne cessez pas de courir, hissez-vous et ramassez les munitions, il va falloir courir en rond pour tuer les assaillants les plus proches avec le lock auto, puis se mettre à couvert pour tuer les tireurs plus éloignés avec le lock manuel. Ne soyez pas trop lourd avec le bouton de tir sous peine de devoir affronter quatre mecs armés de M16, au couteau. Après la fête, fouillez les environs pour trouver le fusil à pompe. Tout au bout à droite de celui-ci, il y a un autre coffre avec un gilet.

A droite, il y a un passage, allez-y. Avancez-vous doucement (avec Croix maintenue), et



restez accroupi derrière le premier rocher à droite. Tout en marchant accroupi, dirigez-vous dans le vide pour vous laisser pendre, un petit rebord vous attend avec le tazer à air comprimé. Des hommes armés patrouillent un peu plus loin, maintenez le lock manuel tout en utilisant le « straff » avec les boutons L2 et R2, et tentez de neutraliser les gardes sans trop vous faire remarquer. Si vous l'êtes, passez en mode Auto avec le M16 ou le taser si vous êtes doué. Après le nettoyage, montez sur le monticule rocheux pour utiliser le localisateur. Ensuite, descendez et faites demi-tour vers le début du niveau pour chercher le C4. Prenez la grotte de droite. A la sortie, des hommes attaquent. Utilisez le lock auto et dirigez-vous vers le blessé. Après la bavette, des paras attaquent. Ne leur laissez pas le temps de dire ouf. Au milieu des deux feux de signalisation, sur un monticule, vous trouverez un gilet. Dirigez-vous vers le fond et grimpez pour rejoindre l'accès à la grotte. D'autres parachutistes attaquent ; décimez-les. Au fond vers la gauche, il y a un coffre avec des munitions pour le M16. Direction l'éboulis, placez le C4 et écarter-vous. A la sortie de la grotte, du beau monde attend : regardez vers la gauche et liquidez les parachutistes au lock auto. Achetez les survivants avec le lock manuel. Passez en haut à droite, traversez la cascade, prenez le gilet, puis entrez dans la grotte. A la sortie, des hommes à vous sont pris dans une embuscade, rejoignez-les en faisant des roulades. Puis dirigez-vous vers la droite au fond. Grimpez, accroupissez-vous et préparez-vous à tuer le sniper tout proche avec le lock manuel [01]. Restez baissé. Deux solutions : soit le sniper restant ne vous a pas vu et il reste en position, à ce moment-là, tuez-le tranquillement en manuel. Soit vous êtes grillé, tentez alors d'ouvrir la caisse de grenades devant vous ; et lancez-en une pour en finir ! Continuez votre chemin à gauche, puis à droite. Vous devez revenir pour sauver vos hommes d'une autre embuscade, le H11 laissé par les snipers et le mode Manuel vont être vos deux atouts [02]. Il faudra faire vite et éviter de rester trop longtemps à découvert. Restez derrière le rocher pour la première vague, placez-vous ensuite tout à gauche, derrière le gros rocher, et regardez en contrebas. Tout est une question de visée, de rapidité et d'observation ; regardez votre radar et visez la tête. Après ça vous pourrez sortir du niveau.





## SYPHON FILTER 2 ★ SYPHON F

### La base aérienne de Mac Kenzie, Colorado



Lian semble détenue dans la base Mac Kenzie à cause de ses prédispositions

au virus. Elle réussit à assommer un médecin, il va falloir retrouver son équipement. Le personnel de la base pense que vous êtes un terroriste en quarantaine, il va donc falloir se faire toute petite.

Prenez le couloir à droite, puis encore à droite, longez le mur pour surprendre une conversation [03]. Morova et son pote partent, entrez dans la pièce pour prendre l'injection d'adrénaline qui va vous remettre sur pied. A la sortie de la pièce, prenez à gauche, allez vous cacher dans le bloc du mur de droite. Observez les rondes des gardes avec votre radar ou en utilisant la vue subjective plus ■ "straff" (L2, R2), mais c'est plus risqué. On peut marcher derrière un garde mais pas devant car il voit même de loin. Attention au garde de droite, partez à gauche tout au bout du couloir. Attention, un autre garde vous attend, suivez-le discrètement et empruntez la première porte à gauche. Actionnez l'interrupteur à droite sur le mur et traversez la pièce. Prenez à gauche en sortant, au bout du couloir, vous vous retrouverez dans le dos d'un garde. Planquez-vous à droite et

attendez. Longez le mur en restant accroupi, puis prenez à droite. Tout au fond il y a une pièce. A gauche dans le placard, prenez votre équipement. Après la cinématique, approchez-vous du garde et utilisez votre taser. Actionnez l'interrupteur, faites demi-tour (appuyez sur Bas un coup sec), sortez de la pièce à fond la caisse, prenez à gauche, courez tout au bout vers la sortie, descendez les marches, et allez vous planquer dans le bloc à gauche [04]. Un garde va arriver, un coup de taser au bon moment libère la voie. Si vous perdez du temps, vous vous ferez sûrement repérer. Prenez ensuite tout de suite à droite, (en restant accroupi bien sûr) et en faisant des roulades, vous devriez arriver au premier bloc à gauche; cachez-vous et administrez une dose de taser au brutus de la MP. Au bout, c'est ■ sortie.

### Autoroute 70, Colorado

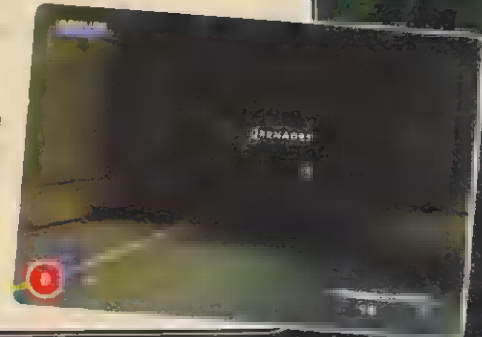


Chance a fait son boulot de reconnaissance. Une avalanche a bloqué le convoi des commandos de l'agence, il va falloir faire face. Chance tente une diversion, le temps pour vous de fouiller les camions et de trouver des munitions. Courez vers la droite, mettez un coup de couteau au commando de droite, prenez son 9 mm, lockez le suivant et prenez son M16 [05]. Revenez sur vos pas pour tuer celui qui est accroupi; il en reste un derrière le camion, assez facile à neutraliser. Prenez les munitions à l'arrière du camion et revenez aider Chance. Neutralisez les deux gars devant vous, attention au troisième en haut derrière sur l'affiche.

Après ça, vous avancez dans le tunnel avec Chance. Attention au garde sur la Jeep, n'allez pas trop vite et gardez votre radar. Au bout d'un moment, Chance se met à courir, suivez-le. La scène d'après vous met en possession d'un lance-flammes; faites-en bon usage et surveillez vos arrières [06]. Ensuite, sortez du tunnel, ça sent l'embuscade à plein nez. Commencez par courir vers le premier garde. Une fois à proximité, ralentissez, mettez-lui un coup de couteau. Continuez et courez vers le garde suivant, freinez un peu avant et mettez-lui un coup de schlass dans le dos, discret [07]. Le troisième garde est quasiment impossible à neutraliser: le mieux est d'essayer de passer devant lui. Si ça ne marche pas, protégez votre fuite en mode Auto et pensez à faire des roulades. Dans le second tunnel, ça se complique: des tanks gardent le passage. Heureusement,

les grenades placées dans le camion vont nous aider, Chance se rend pour faire diversion: contournez le camion par la droite et prenez les grenades à l'arrière [08]. Revenez sur vos pas, un garde protège l'entrée du local électrique, snipez-le. Puis envoyez une grenade dans le local.

Ensuite, une scène très facile dans le noir où vous devrez tuer tout plein de méchants.





## Le pont de l'autoroute 70

L'agence sabote un pont pour empêcher Logan et d'éventuels survivants de sortir de la montagne. Il va falloir sauver le pont. Passez sur la droite en restant baissé, laissez-vous pendre au bord du pont et déplacez-vous ainsi jusqu'au premier camion [09]. Laissez les deux gardes passer et emparez-vous du matos à l'arrière du camion, passez sur l'autre bord, (si vous avez un bon timing, vous pouvez vous laisser tomber juste après l'avoir). Une bombe est à désamorcer. Faites des roulades pour vous rapprocher du commandant, lancez une grenade lacrymale (ne vous trompez pas) et ils seront HS [10]. Ensuite, laissez-vous pendre au côté droit du pont, mais cette fois, regardez vers le bas. Vous verrez une plate-forme, laissez-vous tomber, maintenez le bouton Haut appuyé pour vous relever, descendez encore d'un étage. Vous voyez un garde devant vous ainsi qu'une bombe, il va falloir l'atteindre. Pour la deuxième bombe, il faut se laisser tomber du même côté, un peu plus loin, juste à l'arrière du Camion [11]. La troisième vous attend plus bas à gauche. Descendez encore d'un étage, et snipez le garde en face. Vous constaterez qu'il est impossible de remonter par là où vous êtes descendu et d'accéder à la bombe : il faut continuer plus loin. Remontez sur le pont en faisant gaffe aux deux gardes. Ne vous relevez pas, restez pendu. Longez vers la gauche, vous verrez une plate-forme, descendez-y, un minimum d'observation vous permettra d'atteindre les deux bombes restantes [12]. N'hésitez pas à tomber sur une poutre plus bas pour atteindre l'objectif. Snipez le garde restant avec le fusil. Une fois les bombes désamorcées, remontez et traversez le pont. Plus loin dans le tunnel, deux de vos hommes sont pris en otage : il va falloir sniper les deux surveillants au moment où ils se croisent [13]. Ensuite, escortez les otages. Des camions tenteront de vous barrer la route. Baissez-vous et attendez que l'ennemi se montre. Utilisez le lock manuel pour le tuer. Après trois vagues vous serez définitivement tiré d'affaire.

## Extérieur de la base Mac Kenzie

garde en restant derrière le camion. Prenez le fusil-sniper avec silencieux au passage. Empruntez la ruelle à droite, et montez sur le toit. Vous verrez un camion et deux gardes qui tchachent. Passez derrière le véhicule à gauche, vous faites un bruit qui attire l'attention d'un des deux. Attendez le garde en restant baissé [14]. Taserisez-le. Ensuite, grimpez sur les caisses pour passer son ami. Plus loin, vous surprenez une discussion de Falkan et Morgan. Attention, un garde arrive, vous allez devoir saboter un F22 et tuer le pilote. Laissez les deux hommes s'éloigner, tournez à droite pour trouver l'accès au hangar, actionnez le switch. Avancez. Vous arrivez au F22. Longez le mur à gauche, vous verrez le pilote, snipez-le [15]. Puis, allez en dessous de l'avion pour le saboter. Votre communication radio va être écourtée. Un garde arrive. placez-vous en retrait. Attendez derrière la caisse qu'il se rapproche et shockez-le. Un peu plus loin, une lampe de surveillance vous empêche d'avancer, shootez-la au sniper silencieux. Vous passerez un point de contrôle. Un camion va arriver, courez à sa droite [16], arrêtez-vous un peu avant le garde et regardez à gauche, il y a un passage.

Lian est sortie du complexe hospitalier et doit maintenant trouver une arme silencieuse qui lui permette de se frayer un chemin jusqu'à la tour de contrôle. En effet, une fois là-bas, elle pourra facilement trouver un hélico pour prendre la fuite. Vous voyez deux gars qui discutent ; approchez-vous discrètement, planquez-vous dans les buissons. Une fois qu'ils sont séparés, occupez-vous du premier, puis, suivez le deuxième. Après le message radio, laissez le camion partir, puis prenez à gauche ; restez discret et essayez de surprendre le garde. Cachez-vous de l'autre





# SYPHON FILTER 2 ★ SYPHON F

## Extérieur de la base Mac Kenzie (suite)

Dans le grand hangar avec Phalkan et Hollman, restez à distance jusqu'à ce que le garde s'en aille. Ensuite, suivez Hollman de loin, vous allez pouvoir le coincer. Revenez sur vos pas ; les deux gardes plus loin empêchent la progression. Vous trouverez une nouvelle voie gardée. Dégagez-la, et cachez-vous derrière la

caisse à

droite :

un autre garde, situé dans la cour, arrive vers vous. Laissez-le, prenez le couloir à droite, concentrez-vous sur les projecteurs de surveillance, vous devez les neutraliser silencieusement. Revenez sur vos pas pour neutraliser le garde qui fait sa ronde dans la cour. Dirigez-vous vers le camion et actionnez l'allumage, il va faire diversion [17]. Attendez que les gardes se cassent pour entrer dans la tour. Allez à gauche au bout du couloir et prenez l'ascenseur. Sortez à droite de l'ascenseur et neutralisez le sergent près de la carte [18]. Ensuite, faites le tour en courant. Dès que l'autre est en vue, ralentissez et approchez-vous par l'extrême droite. Enfin, mettez-lui un coup de taser. Allez activer l'interrupteur sur le mur à gauche. Prenez l'ascenseur direction de la piste d'atterrissage. Laissez les deux hommes discuter, neutralisez le garde et partez à la poursuite du pingouin. Puis, sautez dans l'hélico.

## En train, Colorado

Dans cette mission, c'est de l'action cent pour cent ! Rien de particulier, avancez en courant, marquez quelques poses pour bien locker les ennemis. Attention, certains sont équipés de grenades et de pare-balles, rapprochez-vous d'eux sans trainer.

## Poursuite en train, Colorado

Suite des événements, le train a été coupé en deux, et un pont à quinze kilomètres a été détruit. Il faut rejoindre la locomotive pour arrêter le train. Cette mission est chronométrée, elle se déroule de manière similaire à la précédente en un petit peu plus dur.

## L'épave du C130

Ça y est, vous y êtes, mais l'agence vous attend. On peut dire qu'ils ont mis le paquet ! Avancez, liquidez les deux gardes en straffant et en mode Auto. Vous remarquerez une caisse, c'est un gilet, vous reviendrez si besoin est. Continuez en courant sur la gauche, vous surprendrez les hommes.

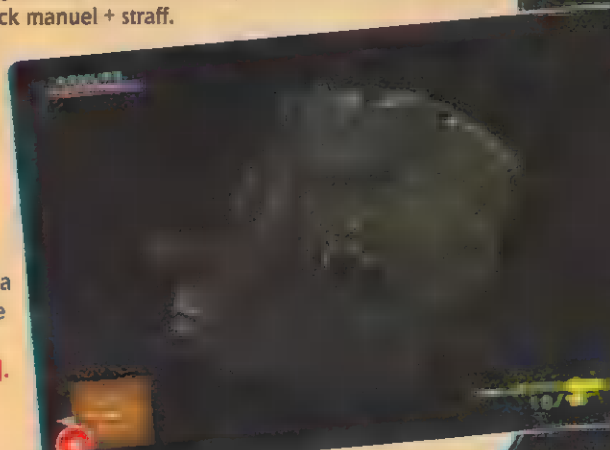
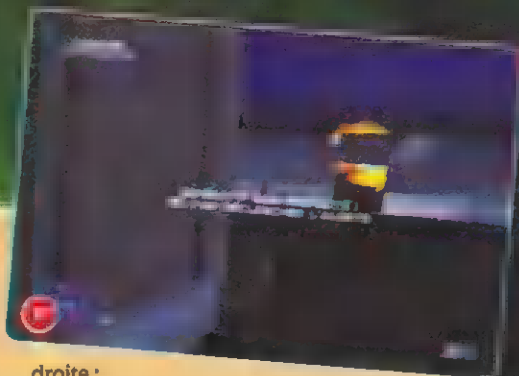
Lockez-les un par un en mode Auto, aucun n'est équipé de gilet. Pour la suite, continuez plus discrètement par la droite, en longeant l'épave. Un sniper vous attend en hauteur, droit devant [19]. Utilisez la technique qui combine le straff et le mode Manuel. Après ça, des ennemis vous attendent derrière la

coque. Courez et utilisez le lock auto. Ne vous attardez pas, un GI plus au sud balance des grenades.

Rapprochez-vous de lui en mode Auto et zigouillez-le. Continuez en longeant sur la droite. A la queue de l'avion il y a une caisse avec le M-79 [20], un lance-grenades. Sous l'appareil, vous trouverez les disques de données. Attention, juste après ça chauffe, faites un peu le ménage avec les grenades et le M79. Revenez sur vos pas en courant, utilisez votre arsenal destructeur (M79 par exemple) pour éliminer les méchants [21]. Lorsque les Snipers arrivent, faites des roulades et réfugiez-vous derrière la coque du C-130, puis utilisez la technique du lock manuel + straff.

Ensuite foncez !

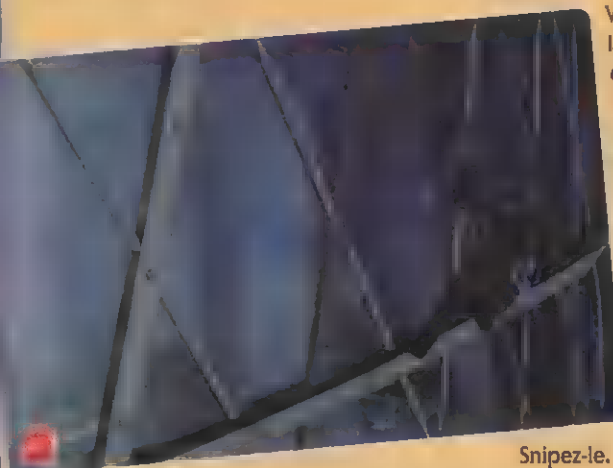
Archer tente de s'échapper avec les disques en hélico, utilisez le fusil de sniper pour lui administrer une balle dans la tête, anticipez le vol de l'hélico pour réussir [22].





## Le centre d'exposition Pharcom

Le FBI accuse Gabe et Lian de l'attaque du CBDC dans les rocheuses; c'est un comble ! L'agence s'apprête à rafier tous les fichiers au centre d'expo de Pharcom. Vous devez récupérer les informations pour Teresa qui cherche à craquer les disques de données dans le but de guérir Lian.



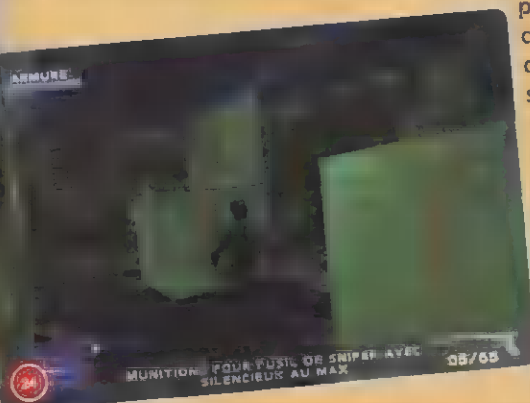
Vous entrez par la fenêtre affublé comme un ninja [23]. Deux gardes vous attendent, neutralisez-les. Continuez, après le passage tout noir avec l'infrarouge, arrêtez-vous. Vous verrez un garde.

Snipez-le. D'autres

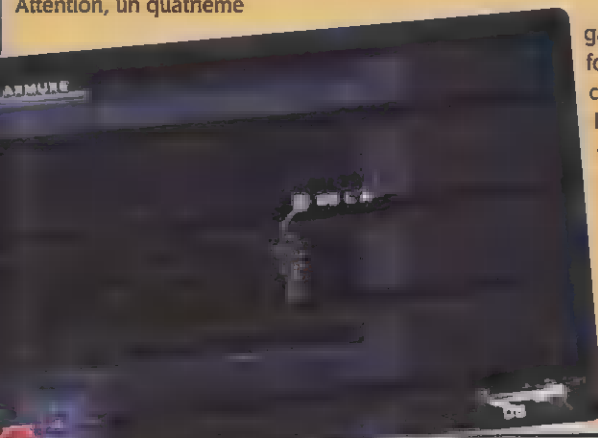
arrivent alors. Restez à couvert ■ tuez-les un par un.

Rapprochez-vous du sniper au fond, il ne sort de sa planque que lorsque vous ne le visez pas, c'est une question de rapidité. Derrière lui, il y a un couloir avec un système d'aération. Tirez sur la grille et entrez [24]. A la sortie, prenez à gauche dans le noir, un garde vous attend à droite. Plus loin, une autre

patrouille. Restez bien caché de lui, et essayez de le sniper rapidement, sinon, il donne l'alerte. Prenez le gilet dans la caisse toute proche. A gauche de la caisse, un garde de dos attend : un vrai régal. Plus loin à gauche, sur la passerelle, vous en verrez un autre. Après avoir fait le ménage, sautez de caisse en



caisse pour grimper sur la passerelle. Vous verrez une grille. Détruisez-la ■ glissez-vous dans la ventilation. Après un assez long trajet, vous apercevez deux nouvelles grilles. Neutralisez le garde visible depuis la deuxième grille avec une fléchette paralysante [25]. Sortez un peu plus loin et restez planqué en contrebas. Deux gardes arrivent. Ils se séparent et peuvent être ainsi neutralisés. Utilisez le taser, les flèches sont rares et donc précieuses. Attention, un quatrième



garde se cache au fond à droite en contrebas, derrière les caisses. Grimpez au fond de la pièce pour le prendre à revers [26]. Puis, empruntez la porte cachée dans le décor. Vous arriverez dans le

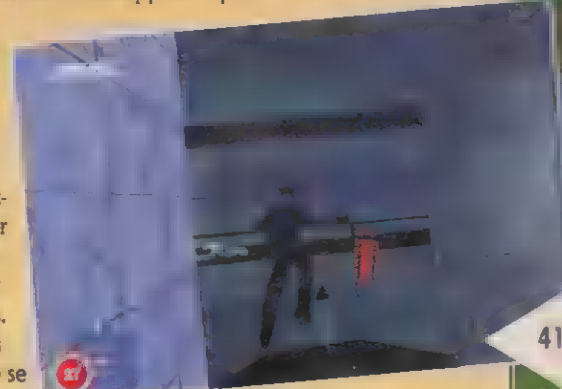


vestiaire. Deux MP reluquent un bouquin de fesses. Attendez la fin de leur discussion et commencez par le plus assidu des lecteurs, puis neutralisez son

camarade. Allez prendre le bouquin, vous

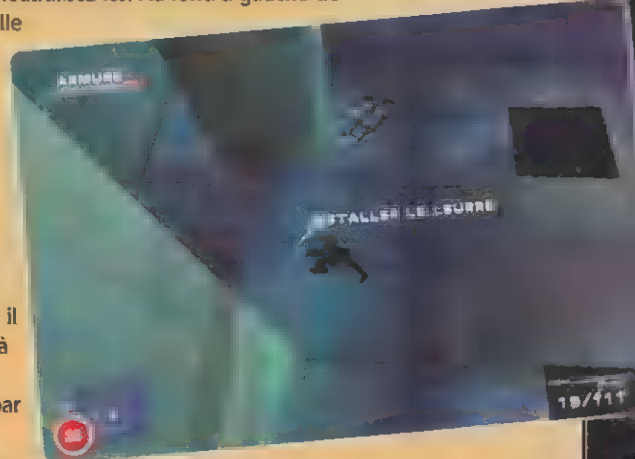
débloquerez un niveau en multijoueur. Sortez. Attention au MP sur la passerelle en haut à droite, passez à gauche. Au fond, il y a un autre MP. Grimpez sur la petite caisse pour le prendre de dos. Utilisez une flèche pour celui qui fait sa ronde là-haut. Grimpez tout en haut et placez-vous face au garde endormi. Prenez votre élan et appuyez sur Triangle pour sauter de l'autre côté [27]. Allez à droite pour trouver le nouveau passage dans les ventilations. Vous êtes repéré. Lian vous apprend que

l'agence veut faire sauter l'immeuble. Continuez tout droit, utilisez le HK 5 en auto pour tuer les deux molosses. Entrez de nouveau dans les tuyaux. Plus à droite un garde, tuez-le. Revenez sur vos pas pour prendre l'autre passage et neutraliser les deux Military Police Officers en contrebas. Au bout, il y a des colonnes sur la gauche et un molosse se



trouve au milieu; soyez discret, il n'est pas tout seul, essayez de le sniper au 9 mm. Restez caché pour éliminer ceux d'en face. Ensuite, descendez par les grosses boîtes au bout à gauche. Une fois descendu, méfiez-vous, un garde fait ■ ronde à gauche. Continuez tout droit, attention dans le couloir à droite, un autre pète-bonbons. Suivez le chemin, vous arrivez dans la salle des deux MP somnolents : récoltez les munitions et installez le leurre au milieu de la pièce [28]. Regardez bien, un des quatre coins de la pièce cache une ventilation, trouvez-la et entrez-y. Envoyez une grenade sur les deux moustachus. Grimpez dans l'autre ventilation. Ne vous arrêtez pas, des grenades vont vous être lancées. Sortez, descendez discrètement, deux MP ont le dos tourné, un coup de taser et ça ira mieux. Vous arriverez dans la salle d'exposition, deux gardes font une ronde. Approchez-vous et neutralisez-les. Au fond à gauche de

la pièce, une nouvelle aération dissimule un nouveau passage. Allez jusqu'au bout, utilisez votre dernière flèche pour neutraliser le GI le plus près. Ensuite, cassez la grille et descendez : il va falloir se faufiler à travers tous les gardes. Continuez par la gauche, vous arriverez à un cercle avec des colonnes; attention, vous allez être repéré d'ici peu par trois gorilles vêtus de gilet. Passez en mode Manuel et essayez d'être le plus rapide et précis possible. Une fois le calme revenu, grimpez sur les colonnes pour atteindre la ventilation située en hauteur.







# SYPHON FILTER 2 + SYPHON F

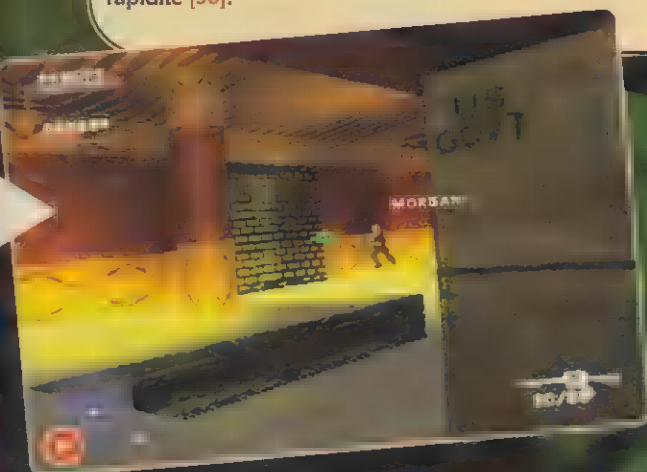


## La salle d'expo de la Chine

Descendez du toit, puis dirigez-vous vers les

marches et montez. Un garde va

surgir : tuez-le. Continuez dans le couloir aux lampes rouges. Vous trouverez la deuxième bombe, protégez Teresa [29]. Ensuite, suivez la demoiselle. Pour la troisième bombe, l'objectif reste le même, mais cela se complique un peu. Enfin, pour la quatrième bombe, faites attention, un garde équipé d'un gilet va essayer de tuer Teresa, protégez-la. Il va falloir trouver Morgan, et l'occuper pendant une minute. C'est seulement après que vous pourrez le tuer ; pour ça, il faudra lui en mettre une dans la tête, c'est juste une question de rapidité [30].



un moyen de l'approcher tout en évitant les nombreux pièges des autres poursuivants. Dès le départ, un gilet est disponible dans la voiture de keuf à gauche [34] ; vous pourrez revenir sur vos pas si vous êtes mal. Procédez à droite, attention sur le toit, un grenadier ; snipez-le pendant qu'il grenade les deux policiers. Plus loin vous apercevez deux gardes du corps et Gregorov. Il s'enfuit à gauche et un garde armé d'un fusil apparaît. Allez à droite, taserisez le milicien le plus près de vous et regardez dans la voiture de police, le fusil à balles lacrymogènes est là. Prenez-le et faites demi-tour [35].



## Le Club 32, Moscou

Il manque des données dans les disques, il faut contacter Gregorov. Le rendez-vous est fixé au club 32 à Moscou.

L'agence est aussi présente. Gregorov s'enfuit après une attaque de celle-ci. Attention, ça commence fort... Straffez (L2 et R2) [31]. Les premiers ennemis ne sont pas équipés de

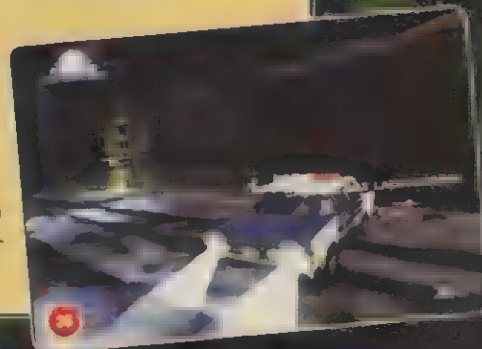
pare-balles. Utilisez le mode Auto et le 45 pour dégager un peu l'endroit. Faites le tour et allez là où gît le premier gorille. Vous trouverez une voie vers le bas. Engagez-vous dans les coulisses de la boîte. A gauche, un sniper va apparaître, servez-vous du mur pour vous couvrir. Plus loin au bas des escaliers, il y

■ deux hommes. Attention au garde au fusil dans le couloir, essayez de le tuer avant qu'il ne se cache. Plus loin, vous voyez un sniper ; utilisez le straff pour le shooter dès qu'il sort de sa planque. Au bout du couloir, ça se complique vraiment, deux hommes apparaissent : l'un d'eux y va à la grenade. Tuez d'abord celui du fond avec un Head Shoot, puis laminez l'autre en auto. Le bar est bien peuplé, descendez, à côté d'un distrib' de Twix (miam !) vous verrez une ventilation, allez-y [32]. A la sortie, deux hommes guettent. Lockez-les et descendez du tuyau, attention aux grenades. Ensuite, vous entendrez la police dehors. Tuez les trois hommes, et regardez derrière le comptoir, il y

a un switch ouvrant une porte cachée. Descendez, procédez prudemment, si les premiers gardes rencontrés sont faciles à tuer, les suivants seront équipés de gilets et de grenades. Descendez jusqu'au tireur aux grenades. Il est assez difficile à tuer ; à droite, prenez des grenades, et continuez à avancer. Prudence, le prochain couloir est bien occupé. Vous allez arriver sur la piste de danse. Ça danse fiévreusement là-dedans, réfugiez-vous derrière l'enceinte de gauche. Détruisez le grenadier avec l'une de vos grenades et montez. A droite en entrant dans la cabine du Djay, un sniper vous attend [33]. Continuez, vous voyez deux hommes, abattez-les, puis après le message radio, montez à la fenêtre des toilettes et cassez-la.

## Les rues de Moscou

Gregorov s'est enfui, il est coursé par tout le monde. Il faudra trouver





## Les rues de Moscou (suite)

Attention aux deux snipers sur le toit, réfugiez-vous à droite de l'abri de bus [36]. Allez récupérer le fusil dans la voiture en flamme et préparez le canon à gaz. Tirez quelques grenades contre la milice et continuez à poursuivre Gregorov. Beware, dans la ruelle serrée à droite, une voiture va vous courser; utilisez le renforcement de droite pour l'esquiver. Ensuite, grimpez sur la voiture en feu et passez à gauche. Continuez jusqu'à arriver dans une autre ruelle, deux voitures arrivent sur vous. Hissez-vous à la barre avec Triangle.

Puis réfugiez-vous dans le renforcement. Continuez à poursuivre Gregorov. Attention aux grenadiers sur le toit, il y en a trois, utilisez le mode Auto et une bonne arme. A un moment, Gregorov va tourner à droite dans une rue déserte, vous devrez le suivre en passant de voiture en voiture [37], sur la gauche, à l'aide de roulades. Plus tard, il tournera vers le cimetière à droite. C'est le parc Volkov.

## Le parc Volkov

Vous commencez dans le parking [38], il y a deux hommes en face de vous. Tuez tout de suite celui de gauche. Celui de droite ne sort de sa planque que lorsque vous n'appuyez pas sur la visée manuelle. Il faut être rapide et utiliser une arme à rafales. Avancez jusque derrière l'arbre de gauche, vous apercevez Gregorov qui s'enfuit. Déplacez-vous d'arbre en arbre en effectuant des roulades [39], et allez vers la gauche. Puis, lorsque vous êtes suffisamment près, approchez-vous de lui en faisant des roulades. Il va s'enfuir vers la droite, suivez-le. Quatre hommes arrivent, utilisez le PIZ2 en mode Auto pour les anéantir. Plus loin, il y a un autre homme, approchez-vous doucement: sur la droite, vous verrez un grenadier avec un gilet, rapprochez-vous et visez-le manuellement. Plus loin à droite, vous serez dans le noir; progressez discrètement, et éliminez les badauds [40]. Au milieu du jardin, au gros pilier, tournez à gauche. Montez, vous verrez Gregorov à droite, suivez-le en roulades.

Attention, un garde vous attend à droite, snipez-le avec le fusil à infrarouge, puis avancez un peu. Avancez doucement et servez-vous du radar pour repérer les gardes. Vous trouverez une issue au bout du jardin.

Arrivé au pont, accroupissez-vous derrière le mur à gauche et attendez. Un premier ennemi va venir tout près, ça fait un Headshoot facile. Décalez-vous un peu vers la droite, et préparez-vous à viser les hommes sur le pont: soyez rapide et vous passerez le pont [41].

## Le parc : rencontre avec Gregorov

Ça y est enfin, l'ultime confrontation, après une longue traque: tirez sur les quatre lampes et l'ami Gregorov se retrouve dans le noir [42]; il ne reste plus qu'à l'approcher ■ à l'électrifier d'un coup. [43]



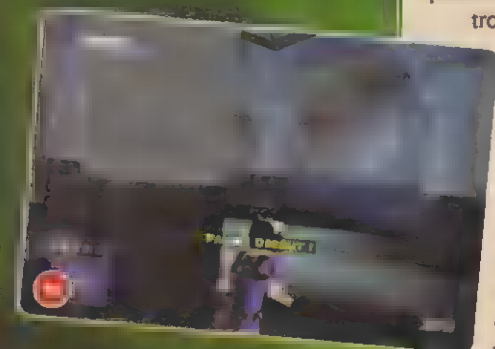
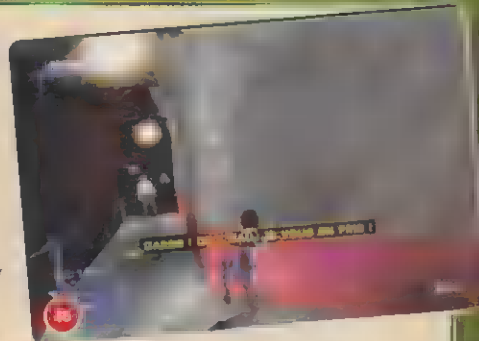


## La prison d'Aljir : Intrusion

Gregorov n'est pas Gregorov, c'est un imposteur envoyé par l'agence pour récupérer les fichiers manquants des disques de Phagan. Le vrai se trouve dans une prison pour femmes d'Aljir.

Vous commencez dans les douches, courez tout droit et mettez un coup de taser à Micha. Attendez que sa collègue de gauche tourne le dos, et partez à droite. A droite, au bout du couloir, il y a un garde, neutralisez-le. Revenez sur vos pas, vous verrez un autre garde, tasez. Sa collègue approche, faites le tour du pylône et assénez-lui le même traitement, par derrière bien sûr [44].

Continuez à gauche, au bout du couloir, postez-vous derrière la porte ■ attendez, un garde arrive. Empruntez ■ passerelle, allez tout au bout et arrêtez-vous derrière le mur. Regardez en pivotant la caméra, une prisonnière demande de l'eau [45], attendez que le garde revienne sur ses pas. Suivez-le. Une fois dans la cellule, mettez-lui un coup de taser. Attendez que l'autre garde revienne pour lui lancer une fléchette anesthésiante. Puis continuez sur la droite. Un groupe discute, attendez un peu, baissez-vous et laissez-vous pendre par la gauche, puisqu'il n'y a plus de balustrade. Passez ainsi les deux gardes [46], puis relevez-vous ■ passez le couloir en restant discret. Vous verrez un garde de dos et une prisonnière persécutée, il va falloir l'aider. Mettez un coup de taser au garde, puis une flèche à sa collègue. Ensuite, empruntez le passage à droite, deux hommes sortent de l'ascenseur. Laissez-les sortir, puis allez prendre l'élévateur. A la sortie, longez le mur de droite, deux gardes arrivent. Revenez sur vos pas pour vous cacher à côté du mur de gauche. Neutralisez le premier garde, ça sera encore plus simple pour le second. Continuez, à votre droite, il y a encore un garde. Continuez, tournez à gauche et restez caché. Gabe vous explique le fonctionnement de la caméra. Foncez tout de suite en roulade au plus près du portail à droite [47]. Restez accroupi et attendez le premier garde. S'il vous reste une fléchette, tuez sa collègue à droite avant qu'elle ne ferme la porte. Sinon, entrez sans tarder et allez faire ça à la main... Une fois le moniteur de sécurité désactivé, ouvrez les portes de droite, un garde arrive : heureusement vous êtes placé à droite du portail et il ne vous voit pas. Continuez votre chemin, attention au garde à gauche, puis à droite. Vous arriverez aux interrupteurs du courant de la prison.

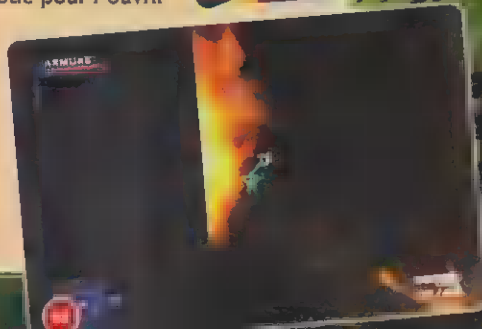


## Prison d'Aljir : la fuite

Attention, baissez-vous, quatre gardes ont pris position, lockez celui qui s'approche de vous. Quand il est en vue, tirez. Ensuite, placez-vous derrière le pan de mur à gauche, et

pour vous protéger des tireurs sur le toit. Avancez vers les marches, deux gardes sortent, lockez-les en Auto et shootez-les à coup de shotgun [49]. Entrez, vous verrez un prisonnier à genou. Continuez, attention dans la salle du carnage, ça va chauffer : préparez le lock automatique. Ensuite, continuez sur la gauche puis à droite. Vous délivrez Gregorov, attention derrière vous ! Faites le ménage avec le fusil, protégez Gregorov. Continuez, dans la pièce suivante : quatre gardes. Utilisez le lock auto, ils n'ont pas de gilet [50]. Dans le couloir, un sniper guette, puis au bout du couloir à droite, deux autres gardes. Prenez la porte rouge, strafez pour détruire les snipers automatiques. Détruisez les lampes aussi, avancez, vous verrez une porte grillagée, tirez sur le code pour l'ouvrir et revenez sur vos pas chercher Grego le mytho. Il va prendre la porte, continuez vers les flammes. Un type enflammé s'avance vers vous : reculez [51] ! Un autre garde arrive derrière. Tuez-le [52].

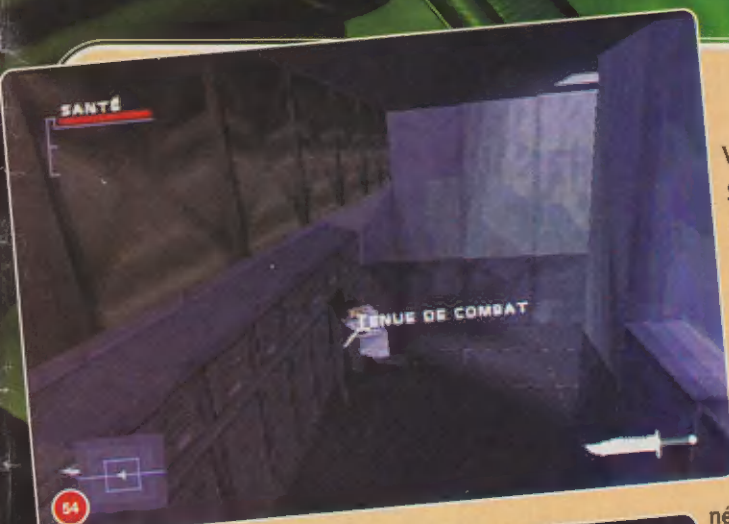
utilisez le lock straffé pour vous débarrasser des trois autres. Engagez-vous à gauche. Avant d'arriver sur la balustrade, faites demi-tour pour vous mettre à couvert [48]. Rapprochez-vous tout doucement pour vous permettre de voir les ennemis sans être vu. Attention, il y en a un qui se planque à gauche. Descendez les escaliers en supprimant toute présence hostile. Prudence, au bas des marches, un sniper se planque à gauche. Continuez, vous verrez une porte rouge, ouvrez-la et foncez en face





## Prison d'Aljir : la fuite (suite)

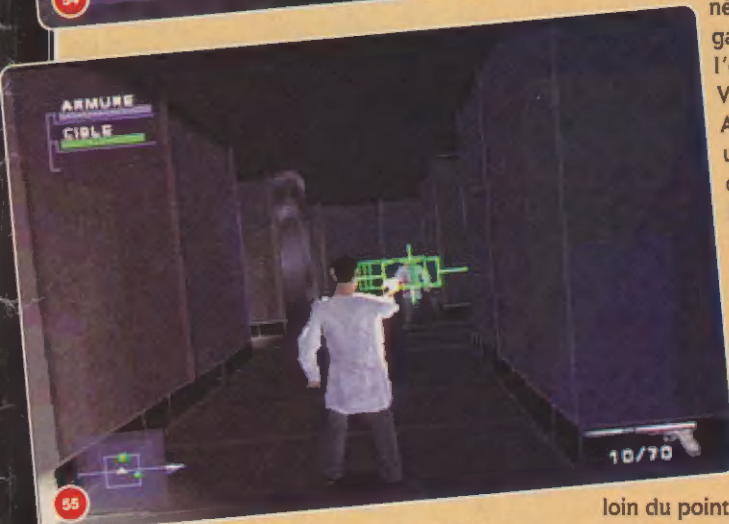
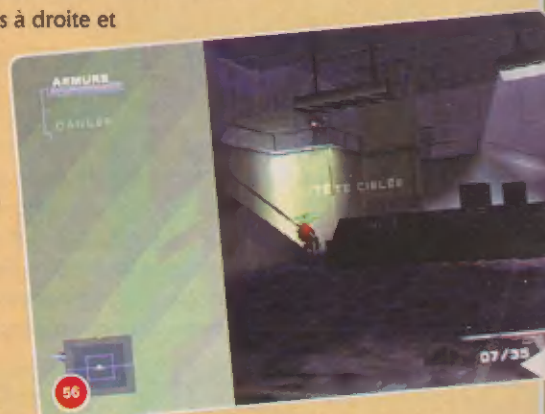
Allez chercher le gilet et le canon à gaz lacrymal et continuez votre route au-delà de la porte grillagée. Deux prisonnières s'excitent, calmez-les avec le canon lacrymal. Descendez dans les douches, continuez dans la salle suivante, quatre gardes vous tendent une embuscade. Courez jusqu'au bout de la pièce et réfugiez-vous derrière le mur de droite. Neutralisez-les en restant plus ou moins à couvert. Ensuite, retournez voir Grego. Il va falloir l'escorter. La scène qui suit nécessitera une bonne utilisation du lock auto avec une arme puissante. Les gardes sont nombreux, méfiez-vous. Vous arrivez au bout, à une porte rouge. Franchissez-la, tirez sur le projecteur, et courez vers la droite. Avancez jusqu'à l'espèce de bunker où se trouve un interrupteur. Actionnez-le. Sortez à droite, courez sans vous arrêter et lockez les différents ennemis. [53] Au bout, c'est la sortie.



## Le labo de l'agence, New York

Vous vous introduisez dans le labo, vêtu d'une blouse blanche.

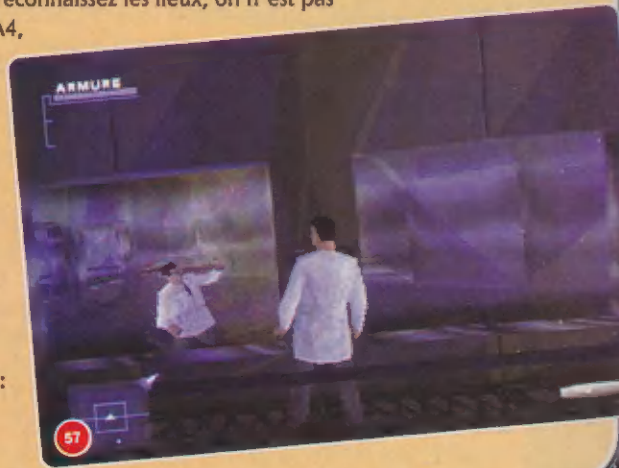
Sortez de la pièce, allez à droite, puis à droite et à gauche. Vous serez interrompu par une cinématique. Continuez tout droit, passez le garde qui tourne le dos. Vous verrez l'homme en blouse tourner à gauche. Prenez à droite. Attention, vous allez croiser quelques gardes sur le trajet; utilisez les caisses radioactives à votre avantage, électrifiez-en quelques-uns si nécessaire. Vous pourriez tourner à gauche, continuez plutôt en A1, l'endroit est protégé par une caméra. Vous arriverez à un point de contrôle.



Allez à gauche. Si vous ouvrez une porte, vous verrez un garde le dos tourné, et au fond, une table sur laquelle se trouve un couteau; prenez-le et tuez le garde. Continuez à droite de la table, à gauche il y a un conduit d'aération, on ne peut pas y aller pour l'instant. Passez la porte, débarrassez-vous du garde et entrez. Au fond de la pièce à gauche, vous avez accès au réseau de sécurité; appuyez sur Triangle. Sortez par la porte d'où vous venez. Après le sas de décontamination, tuez le garde à gauche. Allez ensuite à droite, entrez dans la pièce, tuez les scientifiques et récupérez votre arsenal dans les placards [54]. Sortez, retournez dans la grande salle principale, débarrassez-vous des gardes avec le 9 mm. Un petit contact avec Ramirez vous apprend que Chance s'en est sorti. Il vous faut maintenant trouver le conduit qui mène au bureau de l'administrateur réseau. Remontez sur la passerelle et allez au bout à gauche de la pièce. Vous verrez une caméra en sortant. Désactivez-la en vous plaçant en dessous et en appuyant sur Triangle. Descendez, vous reconnaissez les lieux, on n'est pas

loin du point de départ. Dirigez-vous en A4,

vous verrez le petit panneau vert "Exit", tournez à droite. Vous arrivez à un couloir protégé par un garde et une caméra, tuez le garde, pour la caméra il faut faire le tour. Désactivez-la et prenez à gauche, gare au garde ! Au bout du couloir, il y a un conduit menant au bureau de Gershon. Vous devez escorter Gershon jusqu'aux archives, prenez un peu d'avance, vous croiserez un type en blouse blanche : tuez-le [55]. Une fois dans la grande salle, allez au milieu activer le port de données. Tout de suite après, faites des roulades et réfugiez-vous au fond de la pièce pour éliminer tous les gardes [56]. Rebroussez et retournez dans la grande pièce où Ramirez est enfermé : une porte est maintenant accessible. Empruntez-la, elle mène à un labo. Une fois entré, empêchez les scientifiques de donner l'alerte. Allez activer l'interrupteur devant la baie vitrée. Vous délivrerez Chance [57]. Ensuite, prenez la porte non loin de l'interrupteur. Après avoir tué le garde, vous arrivez en salle d'opération. Après la cinématique, tuez le scientifique restant, et descendez. Le nouveau passage amène à un conduit : empruntez-le. Tuez la blouse blanche et entrez, dirigez-vous vers la porte du fond pour une cinématique.



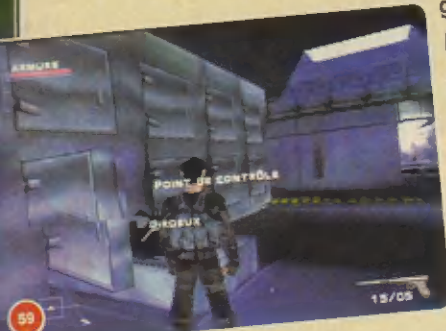




# SYPHON FILTER 2 ★ SYPHON F

## Fuite du labo

Vous avez le vaccin mais c'est la panique : l'alerte a été donnée. Des hommes équipés de combinaisons blindées



cessez pas de courir ; si vous croisez des gardes, faites des roulades. Regardez à droite vers un autre conduit et allez-y. Vous arrivez à la morgue [59]. Repartez par le tuyau au fond à gauche. Vous êtes maintenant dans un bureau. Dans les placards, prenez les armes lourdes, et empruntez le conduit suivant. Avant de sortir de ce dernier, regardez à droite, il y a des gardes. tuez-les [60]. Puis, descendez. Allez à droite, faites des roulades pour esquiver le garde. Plus loin, tuez celui qui s'approche de



vous à coup de grenade et grimpez dans le

conduit à droite.



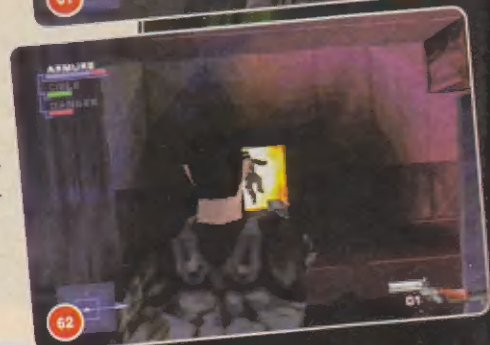
fourmillent. Il va falloir trouver des grenades pour vous enfuir.

Dès le départ, tournez sur vos talons et prenez les munitions pour le HK5, un des hommes va tirer sur une bombonne de gaz et se tuer tout seul [58]. Passez dans la pièce d'à côté. Au fond à gauche, vous verrez un nouveau conduit : entrez-y. A la sortie, prenez à droite pour revenir dans la toute première salle, ne

cessez pas de courir ; si vous croisez des gardes,

Ramirez est mort.

Attention, après le point de contrôle ça chauffe, prenez les munitions pour le lance-grenades. Avancez en lockant le premier garde, shootez-le et retournez-vous pour tuer les deux autres. Vous devrez être plutôt rapide pour ce passage [61]. Montez, vous devez atteindre l'ordinateur qui contrôle l'ascenseur. Deux gardes vous attendent, grenadez-les. Puis lorsque vous rentrez dans la pièce, un autre fait irruption ; reculez et abattez-le. Actionnez l'ordi et retournez-vous aussi sec (Bas) pour vaincre le dernier garde avant la fin du niveau, puis foncez vers l'élévateur [62].



## Les taudis de New York



Vous avez l'agence et les SWAT (GIGN des USA) aux fesses. Vous devez rejoindre l'hélico de Teresa, il va falloir être prudent.

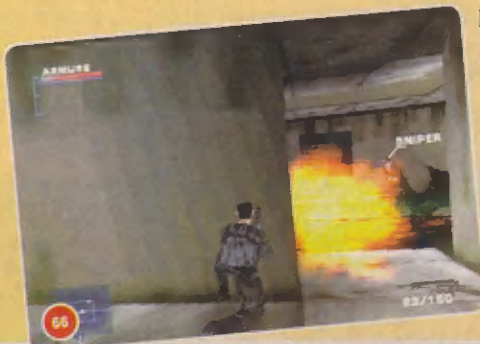
Lockez le premier ennemi en auto, puis longez le mur de droite jusqu'au camion. Relevez la tête et tuez le vilain. Continuez. En cas de souci revenez sur vos pas et empruntez la petite impasse vers la gauche, au bout se trouve un gilet.

Le prochain ennemi se cache sur la droite dans un renforcement. En face, dans l'impasse, vous trouverez des munitions pour le Glock 18 ; attention au garde perché sur le toit à droite. Il y en a encore un dans un renforcement sur la gauche. Si vous êtes trop mal, allez chercher le gilet tout au début. L'agence bloque les rues, entrez dans le Pawn Shop en tirant sur le verrou [63]. Attention à l'intérieur, ça ne rigole pas du

tout. Lockez les deux hommes, ils n'ont pas de gilet.

Avancez, attention à l'homme au bout à droite. Continuez, vous trouverez des munitions pour le M16 au fond à gauche de la pièce. Avant de sortir, regardez en haut à droite, abattez le ballot. A gauche il y a une caisse avec un gilet, grimpez sur le petit toit, attention au poilu qui descend vous agresser. Grimpez encore d'un niveau. Restez au bord du mur et décalez-vous en straffant sur la droite. Dès que vous apercevez le garde dans le fond, mettez-lui un Headshoot, puis tuez son collègue

sur le toit [64] et descendez en vous laissant pendre. Un SWAT part aider un collègue, dirigez-vous vers la gauche, une caisse avec un gilet vous attend. Allez vers le défunt SWAT, revenez tout de suite vous planquer, en face, dans un renforcement. Le renforcement est en fait un passage souterrain. Explorez-le et méfiez-vous : les hommes de l'agence sont partout. Vous devez trouver le système à incendie. C'est facile, marchez sur les dalles dans la salle des machines à laver, vous tomberez d'un étage. Remontez à l'endroit de votre chute, un nouveau passage s'est ouvert. Un peu plus loin sur la droite, le premier sniper se planque. Logiquement il n'y a pas grand-chose à faire : il se brûle tout seul en voulant attaquer, sinon, tuez-le. Plus loin une autre pièce avec un garde, tuez-le, un autre tombe, même régime. Montez sur la table pour atteindre l'étage supérieur [65]. Un SWAT vous a repéré, deux hommes de l'agence arrivent tout de suite après. Visez en manuel et tuez-les. Logiquement il vous reste une grenade : utilisez-la s'il le faut. Continuez, restez sur vos gardes, les mecs de l'agence sont légions. Le dernier sniper est dans la pièce du fond, sortez par la fenêtre après l'avoir trucidé [66].



Attention, quand vous allez revenir, les amis que vous avez laissés tout à l'heure sont là. Trouvez un endroit pour vous mettre à couvert et faire le ménage, puis empruntez la ruelle au fond à droite.



## Les taudis de New York (suite)

Un garde vous attend, méfiance. Faites une roulade pour passer le grillage. Ensuite, vous êtes repéré par un SWAT; préparez-vous à canarder. Des hommes arrivent par la droite. Restez à couvert derrière le mur. Il vaut mieux shooter celui de gauche en premier : il a des grenades. Be carefull, après la fusillade, un troisième garde apparaît sur le toit, au-dessus de vous. Allez ensuite à droite, pour la suite. Un mec se planque derrière le comptoir, butez-le. En sortant, vous allez aider les keufs, lockez manuellement le plus vite possible les snipers.

La police est ingrate et tente de vous arrêter, pfff... Empruntez les escaliers pour continuer et utilisez le G18 en mode Auto. Plus loin, à gauche, abattez le dernier garde [67].



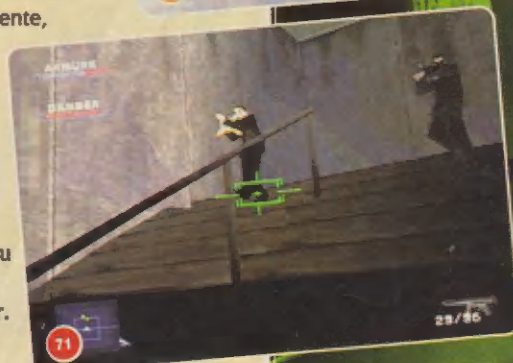
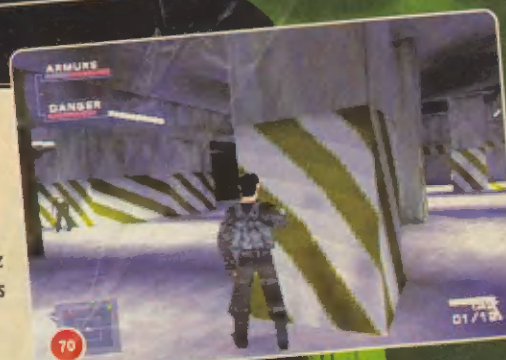
## Les égouts, New York

Teresa vous a sauvé d'une embuscade en déclenchant une charge de C4. Du coup, vous vous retrouvez dans les égouts, il va falloir trouver une sortie.

Suivez Teresa, utilisez le lock automatique pour vous frayer un chemin. Vous vous retrouvez bloqués. Partez vers la gauche pour trouver la valve de drainage [68]. Une fois arrivé dans la salle, attention : n'entrez pas trop vite, deux gardes vous attendent. Activez la commande et faites demi-tour pour tenter de retrouver Teresa, qui est partie attraper Stevens seule. Maintenant qu'il y a moins d'eau, on peut

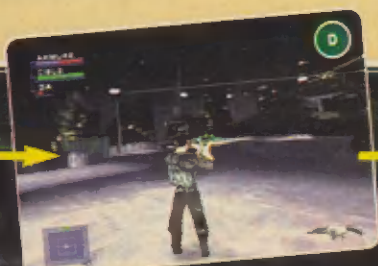
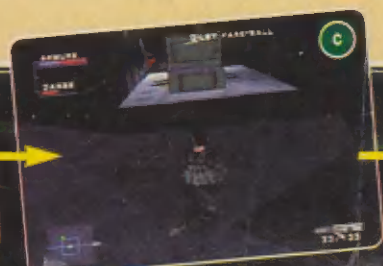
passer à gauche en grimpant. Foncez en lockant automatiquement tout ce qui bouge, ne vous arrêtez pas. Vous arriverez face à deux hommes planqués derrière des ordinateurs, tuez-les. Plus loin, faites gaffe au mec qui porte un gilet et qui ne rigole pas. Non loin de la caisse contenant un gilet il y a une barre. Grimpez-y et tentez d'atteindre l'autre côté. Quand les hommes vous canardent [69], attendez

l'intervention de Teresa puis laissez-vous tomber à ses côtés. Suivez le couloir, vous arrivez dans le parking. Après la cinématique, trouvez un endroit pour vous couvrir [70] et liquidez tout ce petit monde. Dirigez-vous à gauche au fond du parking. Attention, dès que vous avez franchi la deuxième pente, esquiviez le van en revenant sur vos pas. Dès que vous voyez Teresa, un garde essaie de la tuer : butez-le. Ensuite, liquidez tous les rats qui sortent de leur trou pour cause d'enfumage de terrier. Montez prudemment les escaliers [71]. En haut, vous verrez une porte. Ne la franchissez pas de suite. Un camion se gare, puis un homme sort de sa cachette à gauche, tuez-le. Liquidez ensuite celui qui se trouve à droite, puis, tous les autres. Ensuite Stevens est coincé, tuez-le [72].



## Chance, le boss de fin

Chance est la taupe de l'équipe. Il est équipé d'une combinaison intégrale en kevlar composite. Pour commencer, tirez-lui dessus et sortez tout de suite à droite. Dirigez-vous en roulade vers l'hélico. Prenez le UAS12. Partez en roulade vers la droite pour faire le tour de l'hélico et prendre le gilet. Dès que Chance tourne le dos à l'hélice, tirez-lui dessus pour le pousser dans l'hélice. C'est la fin !





DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**

(2,21 F/mn) (pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA  
PLUS**



**61000**  
écrans minitel

**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**

composez  
sur votre Minitel



les nouveautés  
les anciens jeux

tout pour  
vous débloquer

**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**



**C'EST ÉTÉ  
GAGNEZ**



une Playstation 2  
européenne

un copieur CD autonome  
2 platines, CDR + CDRW, vitesse 4x  
(cable branchement nécessaire, fonctionne seul)

NUDGE Interactive 2,21 F/mn